



Proteção Jurídica de Software

Versão digital gratuita - 2.2

Livro: PJS

Proteção Jurídica de Software – Guia Prático para Programadores e Webdesigners.

Autor:

Alexandre Coutinho Ferrari

Agradecimentos especiais:



DoutorD.

www.doutord.com.br

Esta obra possui Direitos Reservados, não sendo permitida a alteração ou cópia, total ou parcialmente, sem autorização expressa do titular da obra. Todos os direitos garantidos por Lei são aplicados nesta Obra - ISBN: 857522030 – Em dúvidas, visite: www.doutord.com.br

dedicatória

Dedico este livro aos profissionais do universo da programação, sejam os idealizadores, os programadores, os que estudam as possibilidades, os que os protegem, os que fazem de uma simples linha de comando se transformar na solução ideal.

A estes profissionais dedico este livro e os presenteio agora com esta versão digital e gratuita.

agradecimentos

Agradeço ao meu editor Novatec Editora, agora amigo, Rubens Prates, por ter desde o começo acreditado neste trabalho, que ora caminha nas raias de nova edição.

Tenho agradecimentos reservados à minha família, que sempre me motivou.

Agradeço a toda a coletividade da programação que desde o início da primeira edição soube como apreciar e apedrejar este livro, tornando-o melhor e mais adequado nesta 3ª Edição (versão 2.2) – Agora Digital.

Ainda tenho que agradecer a este mesmo livro, que me trouxe tantos amigos e profissionais para dentro de minha rotina.

Por fim, agradeço a todos os leitores que entraram em contato pela 1ª Edição e puderam contribuir para a evolução e continuação deste trabalho de pesquisa, que agora se revela nesta nova edição.

prefácio

A Informática é a grande responsável pela tamanha evolução do desenvolvimento econômico mundial, trazendo inclusive equilíbrio de poder entre muitos países.

Cada criação traz consigo uma parcela de responsabilidade, da mesma forma que pode também trazer um grande lucro.

As Leis procuram proteger a criação, os interesses de seu criador e de tudo mais que cerca este patrimônio imaterial: o Software.

Por isso, os profissionais ligados a este universo precisam compreender corretamente estes ditames para evitar equívocos e melhor proteger seus investimentos e criações, mesmo que seja por métodos alternativos de Proteção Jurídica de Software, quase tão eficientes quanto aos descritos pelo INPI, porém muito mais simples, econômicos, rápidos e eficazes.

apresentação

A preocupação nesta obra foi esclarecer o que as tantas Leis dizem, o que elas trazem de obrigações aos criadores frente aos consumidores; o que elas dão de proteção aos profissionais; o que elas podem ainda melhorar; e onde é melhor ter mais cautelas para evitar problemas.

O grande objetivo deste livro é trazer informações aos que estudam estas Leis e ainda tornar a rotina dos profissionais algo mais seguro e tranquilo durante as contratações, tudo em linguagem muito simples e a menos técnica possível.

Ainda, documentar cada passo da rotina de criação é altamente importante e esta obra demonstra como fazer isso de uma maneira muito simples, econômica e segura. A documentação para proteger um Software pode ser tão simples como fazer um back up, basta seguir alguns passos ditados aqui.

A garantia de sucesso da criação, uso e comercialização só depende da preocupação de seu criador e este livro tem a intenção de servir como um grande manual de rotinas, com histórias ilustrativas de casos reais, com exemplos de contratos de desenvolvimento, prestação de serviços e licenças de uso, além de métodos alternativos de Proteção Jurídica de Software.

introdução

Esta obra se destina aos programadores, webdesigners, entre outros, com o intuito de levar conhecimento jurídico necessário para um melhor cumprimento do trabalho desses profissionais.

O escritor, advogado em São Paulo, sempre teve grande paixão pela tecnologia e vem acompanhando o desenvolvimento jurídico, em termos de legislação (Leis), diante do avanço tecnológico.

Após a criação de um site gratuito jurídico (DoutorD. – www.doutord.com.br) como hobby, por esse escritor no ano de 2000, com conteúdo jurídico para PDAs (Personal Digital Assistant – também conhecidos como PalmTops ou simplesmente computadores de mão), houve grande afinidade com os programadores em geral e o site está no ar desde então.

Essa afinidade de interesses no cotidiano demonstrou que os programadores (sejam empregados ou profissionais liberais ou autônomos) não têm acesso fácil ao mundo jurídico, conseqüentemente terminam desconhecendo normas essenciais ao seu trabalho, especialmente no tocante ao direito autoral e à Lei de Software.

A simples criação de um programa de computador ou desenvolvimento de um código-fonte gera vários direitos e obrigações, que devem ser tratados com seriedade, para que não se tornem um desastre na carreira e na vida econômica do seu criador.

Dessa forma, pretende-se com essa obra um esclarecimento valioso, utilizando palavras simples e conceitos de fácil compreensão, para que a Lei seja mais bem conhecida e que eventuais problemas possam ser evitados, por meio de cautela ao usar as diversas Leis existentes.

Com a Lei de Software, o programador e o webdesigner receberam valiosa contribuição jurídica para seu cotidiano, prevendo diretamente detalhes que a Lei geral (toda e qualquer Lei vigente em nosso País) parecia ser contraditória em certas ocasiões.

Com a nova elaboração da Lei acerca dos Direitos Autorais, acompanhada da Lei de Software, mais proteção obteve o profissional; contudo, isso não é valioso caso ele desconheça seus direitos e suas obrigações.

Pretende-se, então, ilustrar algumas situações normais do cotidiano, para que o programador possa utilizar a Lei a seu favor, tanto ao garantir seus direitos como também ao cumprir com suas obrigações.

Alguns modelos de contrato, que não apresentam complexidade, acompanham esta obra e podem ser obtidos no site do autor: www.doutord.com.br

O escritor se prontifica a colaborar com o leitor, esclarecendo dúvidas deste texto, facilitando o entendimento a que se propõe essa obra e ajudando na aplicação das Leis ao contrato que forem necessárias no caso concreto, bastando contato pelo site ou pela lista de discussão destacada

também no site do autor: www.doutord.com.br

DAS VERSÕES E ATUALIZAÇÕES – www.doutord.com.br

O site do DD. (DoutorD – www.doutord.com.br) abrigava material de legislação para computadores, palmtops e smartphones.

Esse foi o objetivo inicial do site, porém, **hoje**, este site abrigará outras tantas novidades. E nada impede que outras novas possam vir, só depende de como a comunidade o usará.

Depois de discussões aproveitáveis este livro receberá alterações de acordo com as discussões e temas que surgirem, *visando ficar sempre o mais atualizado e completo possível, **portanto novas Versões desta obra virão*** e cada novo **download** poderá ser realizado **no site do DD**.

Nenhum custo será suportado pelos visitantes do site do DD., porém, deve restar claro que “consultas jurídicas” gratuitas são práticas proibidas por Lei e é conduta coibida pela Ordem dos Advogados do Brasil.

Assim, por favor, não contem com consulta gratuita ao utilizar o site ou a sua lista de discussão. Dúvidas serão debatidas e esclarecidas, coletivamente.

O site possui, assim, uma lista de discussão pronta a ajudar os assinantes e a discutir temas que, inclusive, servirão para melhorar este livro gratuito ainda mais.

Caros leitores, opinem, discutam, façam críticas e lancem desafios ao DD.! Só assim haverá melhoria no site, na comunidade e neste livro!

Visitem o site do DD. e saibam mais:

www.doutord.com.br

Sumário

Introdução

1 Conceitos Básicos

O Profissional

A Criação – Seu Destino – Os Direitos Básicos

2 A Criação e a Proteção

A Criação – O que é uma obra

A Proteção
A Proteção Legal
A Lei de Software – Lei 9.609/98
A Proteção do Direito Autoral
O Registro do Programa de Computador
As Garantias aos Usuários de Programa de Computador
A Licença de Uso
As Infrações e as Penalidades
A Lei de Direito Autoral – Lei 9.610/98
A Proteção da Obra e do Criador
Conclusão

3 Da Contratação

O Programador Empregado
Modelo de Notificação de Programador Empregado
O Programador Autônomo
Dos Quesitos para Contratar
Quem Será o Contratante e Quem Será o Contratado?
Como se Dará o Valor ao Contrato?
Haverá Algum Software Sendo Comercializado? Como?
Quais Serão as Obrigações do Contratante e as do Contratado?
Quais Serão as Penalidades?
Se Ocorrer um Eventual Problema, Onde Será Resolvida a Questão?
Os Quesitos Escolhidos e o Exemplo de Contrato
Exemplo de Contratação – Instrumento de Contrato
As Falhas Contratuais Frequentes
A Mora
A Mora e a Questão Frequente
A Novação
O Aditamento
A Quitação

4 As Cautelas com o Software

Disponibilizando o Software
O Contrato de Software
Os Tipos de Contrato de Software
O Software Freeware
O Software Semi-Freeware
O Software Shareware
O Software Livre (CopyLeft)
O Software Proprietário
O Software Comercial
Do Vírus de Computador

5 O Registro do Software

INPI – Instituto Nacional da Propriedade Industrial
Do Modelo de Transferência de Direitos de Tecnologia
O Pedido de Registro do Programa de Computador
A Documentação Técnica
O Método Alternativo de Proteção Autoral ao Software
Alternativa 1
Alternativa 2
Alternativa 3

6 Conclusão

Anexo 1 – Lei 9.609
Anexo 2 – Lei 9.610
Anexo 3 – Formulários do INPI

O profissional

O profissional, seja ele programador, webdesigner ou afim, pode ser empregado contratado ou autônomo.

O empregado contratado tem “sua” obra (seja um programa de computador ou similar) “perdida” para a empresa que o emprega.

Sim, a empresa não tem a obrigação de fazer constar o nome do criador e seus envolvidos, sendo a criação (produto final ou código-fonte, terminado ou parcial, por ele feito ou contando com sua colaboração) totalmente da empresa empregadora, exceto se algum contrato foi feito entre as partes, estabelecendo regras acerca da criação, como prevê a Lei, o que será, oportunamente, bem comentado nessa obra.

É importante deixar claro aos mais técnicos que a Lei de Software excetua o “Direito Moral” ao desenvolvedor (art. 2º, § 1º da Lei), deixando apenas dois direitos básicos. Todavia, a exceção não é uma subtração de direitos como aparenta a Lei, é que os demais direitos não se aplicam ao Software por pura impossibilidade, como por exemplo garantir ao criador o acesso irrestrito ao único e raro exemplar que criou. Como se vê deste exemplo seria inaplicável a garantia deste direito, já que no universo digital tudo pode ser reproduzido e não se pode falar em obra “única”.

Entretanto, como melhor será ainda comentado, excetuar esses direitos é um equívoco da Lei, pois nada impede que um desenvolvedor possa ter uma criação em papel, com a sua própria letra, ou nos casos de web site em que o webdesigner cria personagens animados, figuras, ilustrações de fundo, brasões e outros mais, tudo em papel e com sua letra; o que lhe daria facilmente o direito acima comentado. Há diversas falhas, ainda, na Lei. Ao menos na opinião deste autor.

Sendo assim, o criador autônomo tem todos os direitos possíveis, sejam morais ou patrimoniais, por garantia legal. Porém, alguns detalhes devem ser seguidos, para uma melhor proteção não só ao Software, mas também na contratação, garantindo que sua satisfação pessoal e econômica sejam alcançadas, além de proteger o criador de problemas que possam surgir ao longo do tempo, em virtude das diversas vias reflexas (diversas formas e resultados que podem surgir) que o mundo jurídico produz a todo e qualquer ato cometido.

A criação – seu destino – os direitos básicos

Primeiramente, é muito importante conceituar dois pontos que serão expostos nesta obra em relação ao Software.

O Software recebeu um conceito específico pela Lei que o regula, mas na prática pode ser dividido de acordo com duas situações. Essa colocação não é técnica, mas sim ilustrativa, para que o perfeito entendimento possa ser alcançado sobre a idéia que se expõe.

O caso é que o Software pode ser um “código-fonte” ou um “produto”, sendo essas atribuições uma escolha do escritor desta obra. Isso deve ser bem diferenciado.

Um “código-fonte” é o que a Lei de Software prevê. A Lei seleciona e conceitua um Software como uma “codificação”, mas ao longo do mesmo texto legal o coloca como um “produto”.

Deve-se entender como “produto” o Software já acabado e com um fim comercial específico, como um jogo que se elabora para ser disponibilizado ao mercado consumidor.

A diferença pode não parecer grande, mas os reflexos são enormes. O escritor prefere usar o termo “reflexo”, a “consequência”, pois este denota algo negativo, apesar de não o ser. Um reflexo pode ser positivo ou até mesmo nulo. Mas o mais importante é que o reflexo pode suscitar uma discussão longa e, até mesmo, dar margem para uma ação judicial, e o objetivo desta obra é evitar, sempre, qualquer complicação.

Apenas para ilustrar a introdução desta obra, um Software quando ainda somente em “código-fonte”, não pode ser “Patenteado”, apenas lhe é permitido o registro junto ao INPI. Esta é uma outra discussão longa, pois sequer é previsto como possível a “Patente” para Softwares (no Brasil). Mas o Registro junto ao INPI é possível e previsto na Lei, todavia esta possibilidade é uma opção e um direito do seu criador, não uma obrigação.

Mas um “produto” final, como um jogo, possui regras, muitas vezes uma longa história que faz movimentar a rotina do jogo, um logo, nomes dos personagens, funções de cada um e cada equipamento, automóveis e naves que são, no final, uma “marca registrada” do próprio jogo.

Um jogo pode obter tamanha dimensão, que pode tornar-se um sucesso de bilheteria se produzido em filme. Pode se tornar, futuramente, um jogo físico (não digital); os personagens podem se transformar em bonecos de brinquedo; as naves, os equipamentos e as armas podem ser brinquedos, miniaturas para coleção, camisetas, desenho animado etc. Enfim, o que era um “código-fonte” (por conceito da Lei) poderá ser um “universo” lucrativo em diversos seguimentos.

Isso é comum em inúmeros jogos de computador, videogame e outros, todos conhecidos e a tendência é aumentar, diante da tecnologia que se fortifica a cada dia, com jogos cada vez mais precisos e realistas.

Sendo assim, o “produto” final está além do que seria um “código-fonte”; o “produto” é um Software em potencial e, nesse caso, pode-se requerer a “Patente” do “produto”, além do “Registro do Software”, baseado no Software em si.

Apenas para melhor esclarecer, a Patente é uma proteção ao produto, que exigiu um investimento para ser criado, impedindo que concorrentes possam utilizar essa mesma idéia para produzir um produto igual ou similar, porém sem ter gasto o investimento da criação.

Um jogo para chegar ao status de filme, brinquedos etc. pode levar até dois anos ou mais para ser totalmente idealizado e elaborado, e isso gera um custo elevado.

Nesse momento é que surge a “Patente”, para prevenir que o jogo possa ser utilizado em outros seguimentos, além da criação intelectual.

Frise-se que um “código-fonte” é uma criação intelectual, pode ser registrado como “Software” e ter o registro da “Marca”, mas não da “Patente”. Porém, o “Software”, quando se torna um “produto final”, pode ter a “Patente”, é o que defende o autor desta obra perante a pouca jurisprudência atual sobre o tema.

A “Patente” é um título de propriedade temporária, sobre uma invenção ou modelo de utilidade. Por exemplo, imagine um jogo, ainda em “Software”, que possui uma nave que se transforma em automóvel. Bem, se isso fosse um brinquedo e também tivesse que se transformar, obviamente teria que ser estudada uma forma engenhosa para que isso ocorresse.

Uma empresa cautelosa faria o registro do “Software” e ao mesmo tempo, solicitaria a “Patente” do produto final, impedindo que um concorrente viesse a obter a forma engenhosa da “transformação” e produzisse o brinquedo paralelamente, mesmo que fosse em outro nome e com outra história.

Um é decorrência do outro. Mas nessa obra será utilizado o conceito de “produto final”, ou simplesmente “produto”, para o “Software” já terminado e pronto para ser exposto, tanto ao comércio aberto como para um consumidor específico.

Não se deverá entender “produto final” como algo obrigatório de “Patente”, mas sim um “Software”, registrado ou não, uma criação que está pronta para ser entregue ao consumidor ou ao mercado consumidor.

Vale destacar e deixar muito claro o seguinte: a Patente do “produto” visa proteger a idéia, enquanto que para as obras intelectuais não se pode ter a idéia protegida, como diz a própria lei (Lei

nº 9.610/98, art. 8º, inc. I).

Essa é a grande diferença entre “Patente” e o “Registro do Software” e por isso que no Brasil, diferente de outros países, não se pode falar em Patente de Software, pois haveria um conflito de normas.

Muito se discutiu e ainda se fala sobre Patente de Softwares, mas poucos sabem exatamente esta pequena, e ao mesmo tempo gigante, diferença.

Com efeito, deve-se ressaltar, por outro lado, que a criação possui dois fins específicos: é feita para um consumidor ou para um mercado consumidor.

Como exemplo, destaca-se um programa jurídico, para acompanhamento de processos. Esse produto, se desenvolvido para atender a um escritório de advocacia específico, será um produto para um consumidor único e não poderá ser utilizado em hipótese alguma por outros escritórios, tanto pelo comprador quanto pelo criador, pois é um produto personalizado.

Se o produto for destinado ao mercado, qualquer escritório de advocacia ou advogado individual poderá utilizá-lo mediante pagamento ao criador.

A diferença é simples, mas seus reflexos são enormes.

Uma criação, para um consumidor único, requer cuidados além dos normais, pois não há legislação precisa, apenas regras simples contidas no Código Civil que não atendem ao caso concreto, pois se trata de uma negociação em que o profissional é contratado para um serviço de criação e esta não lhe pertencerá (?). Não lhe pertencerá? A propriedade da criação, afinal, a quem pertence? Seria de quem pagou por ela ou de quem a desenvolveu?

Essa relação jurídica está, na verdade, regrada pelos ramos do Direito: “Responsabilidade Civil” e “Direitos e Obrigações”. Nessa relação, a Lei de Software pode não ajudar muito, por isso todo cuidado é pouco. É muito fácil encontrar na internet informações imprecisas que levam desenvolvedores a erro, pois afirmam que todo código-fonte é sempre de seu criador.

O produto final, quando entregue, pertencerá ao consumidor que contratou o serviço, sendo do criador apenas o direito moral, e não o patrimonial. Parece confuso entender esta diferença tão técnica, mas não é e o autor está disposto a facilitar este entendimento ao leitor.

Nessa hipótese o criador (desenvolvedor) poderá, por exemplo, exigir que conste do produto o seu nome, porém não poderá exercer nenhuma influência no uso e na exploração econômica dele. Esse tópico será mais bem exposto em capítulo específico para não desviar o tema discutido, mas cabe esclarecer que os direitos da criação não serão seus diretamente, caso não haja uma contratação com condições diferenciadas, por exemplo; isso é o que ocorre em sites, e o nome do webdesigner aparece na criação, algumas vezes até com link para uma homepage do criador, mas nada além disso.

Por outro lado, a criação com destino ao mercado consumidor, e não a um único consumidor, já permite ao criador total autonomia, tanto no âmbito moral quanto patrimonial, pois o produto não será “vendido”, mas entregue em forma de “licença de uso”. Estas diferenças também serão objeto de esclarecimento em tópico próprio.

Essa licença de uso deverá ser formal (que possui forma solene, que tem forma correta para existir no mundo jurídico), em instrumento de contrato, que conterá todas as regras de uso, vencimento e demais normas comuns. A conhecida “licença de uso” é um contrato.

O comum em softwares é o contrato “tácito”, ou comumente conhecido por “Contrato de Adesão”, em que o consumidor declara conhecer as cláusulas, e a instalação do produto caracteriza a sua aceitação, na íntegra, de todas as regras pactuadas.

Assim, antes mesmo da criação estar pronta, antes da criação inicial, é importante saber, exatamente, se o produto será destinado a um consumidor ou a um mercado consumidor, é a partir daí que a grande divisa jurídica começa a se formar.

Por fim, é importante deixar claro que o produto ao consumidor final possui tributação totalmente diferenciada do produto ao mercado consumidor aberto, que por si só gera encargos que podem inviabilizar a criação, dependendo do projeto e do nicho escolhido.

A criação e a proteção

A criação – o que é uma obra

Entende-se por obra, conforme dispõe a Lei 9.610/98 – sobre os direitos autorais, toda e qualquer criação intelectual (textos de obras literárias, composições musicais, fotográficas e outras mais), estando protegidas pela mesma Lei, as que se observam no artigo 7º, especialmente em seu inciso XII, que é o programa de computador.

O programa de computador está previsto na Lei 9.609/98, Lei de Software, que na íntegra, em seu artigo 1º, conceitua:

Art. 1º Programa de computador é a expressão de um conjunto organizado de instruções em linguagem natural ou codificada, contida em suporte físico de qualquer natureza, de emprego necessário em máquinas automáticas de tratamento da informação, dispositivos, instrumentos ou equipamentos periféricos, baseados em técnica digital ou análoga, para fazê-los funcionar de modo e para fins determinados. (Destaque nosso.)

Ou seja, programa de computador é toda linguagem empregada em equipamentos tecnológicos, com um fim determinado.

Em suma, a linguagem utilizada em um equipamento com um fim específico, quando criada, é automaticamente protegida no que se refere aos direitos autorais, pelas Leis já mencionadas, independentemente de qualquer registro em órgão específico (INPI – Instituto Nacional da Propriedade Industrial).

A proteção

A proteção Legal

Como citado, a Lei 9.610/98, que versa sobre Direitos Autorais, estabelece em seu artigo 7º quais são as obras protegidas por Lei e em seu inciso XII consta que o “Programa de Computador” está protegido legalmente, inclusive o art. 2º da Lei de Software ratifica, dizendo que a propriedade intelectual de programa de computador é regrada pela Lei dos direitos autorais.

Por sua vez, o Programa de Computador está previsto na Lei de Software, Lei 9.609/98, que também traduz e estabelece o que vem a ser um “Programa de Computador”.

Cabe esclarecer que o “Programa de Computador” também compreende a criação de sites, uma vez que estes recebem a aplicação de linguagens, sejam estas naturais ou codificadas, além de que sites, no geral, também recebem a criação em animação, logos e outros mais, igualmente previstos na Lei.

Para melhor compreensão do que dispõe a legislação (Lei), os tópicos a seguir serão estudados separadamente.

A Lei de Software – Lei 9.609/98

A proteção do direito autoral

Dispensável a transcrição do texto legal nesse tópico, assim os comentários a seguir conterão apenas os artigos referentes à essa Lei, ou seja, a Lei de Software, para o caso dos mais exigentes leitores.

O capítulo II, atinente à Proteção aos Direitos de Autor e do Registro, é claro ao expressar que a propriedade intelectual de programa de computador está protegida, entretanto faz ressalvas, tais como:

1. as disposições aos direitos morais descritas na Lei de direito autoral não são aplicáveis totalmente, apenas cede o direito do criador reivindicar a paternidade do programa e o direito de opor-se a alterações do produto, quando estas prejudicarem a sua honra ou reputação;
2. a proteção da obra está garantida independentemente de registro e o prazo dos direitos autorais (software) é de cinquenta anos, contados a partir do primeiro dia do ano seguinte à sua criação.

Ou seja, os direitos morais quanto ao programa de computador diferem-se dos direitos morais referentes a outras obras, como, por exemplo, trata o artigo 24 da Lei de Direito Autoral:

1. de ter seu nome e pseudônimo ou sinal convencional indicado no produto final, como citado no início dessa obra, pois o programa quando entregue não mais seria de propriedade do criador, diferentemente, por exemplo, de um Livro ou uma Música;
2. de conservar a obra inédita, como manuscritos e anotações, pois este tópico, na realidade, seria supérfluo;
3. de ter acesso a exemplar único e raro da obra, que, no caso, também seria algo inútil e sem interesse, como outros direitos em que, para o programador, nada alteraria significativamente seus direitos.

Como já adiantado em tópico anterior, o escritor deste livro não concorda com esta colocação da Lei e afirma que a mesma está equivocada, por isso que prefere expor que os direitos são relativamente diferentes e declara que o § 1º do art. 2º da Lei de Softwares está equivocado ao mencionar que o direito moral não é garantia ao programa de computar.

O item “1” logo acima é contrário às regras de alguns softwares. O software livre, por exemplo, exige em sua natureza básica a manutenção dos nomes dos criadores e envolvidos, até mesmo nas demais alterações que o software receber, sem diferenciar quem seria empregado ou empregador, o que já destoa da nossa legislação. Ainda, os softwares comerciais destinados ao consumidor aberto é totalmente propriedade do criador ou do detentor dos direitos do mesmo, logo, o direito é garantido.

O item “2”, por outro lado, parece demonstrar que o legislador se esqueceu totalmente das possibilidades de criação à moda antiga: no papel. Ainda, como também já mencionado, tanto o programa de computador (como os jogos) como o web site podem receber personagens animados ou estáticos, ilustrações, desenhos, slogans e outros mais, todos que podem derivar justamente de manuscritos, anotações, esboços, rascunhos ou qualquer outro.

Apenas para comentar rapidamente, no mês de março de 2008 houve uma exposição no Parque Ibirapuera, em São Paulo, Capital, trazendo o acervo do ilustre George Lucas, mais precisamente do filme: Star Wars. Bem, uma das grandes atenções ficou voltada às *storyboards*, que são desenhos em quadros, que ilustram a trama antes da filmagem.

Oras, nada impede que um *storyboard* de um jogo de computador possa, mais cedo ou tarde, também ser uma atração mundial. É absurdo a Lei excetuar tal condição e negar tal direito ao seu criador.

Apesar disso não ser muito importante para a grande maioria serve para mostrar como a Lei pode ser ignorante em casos diversos.

O item “3”, inclusive, coaduna totalmente com esta colocação, ou seja, nada impede que um programador possa ter um exemplar raro de sua obra, conteúdo suas anotações, rascunhos, histórico de cronogramas, desenhos etc.

Como se vê, as leis específicas ao assunto são falhas quando observamos a rotina dos desenvolvedores e criadores de programas e web sites.

Crescem as falhas quando observamos a Lei pelo ponto de vista do criador que utiliza o software-livre, tal como já muito se discutiu em uma das listas do DD.

E são algumas destas falhas que esta obra pretende apontar ao leitor, alertando-o dos possíveis erros de rotina, para maior garantia de seus direitos após algumas cautelas básicas, aqui indicadas.

O registro do programa de computador

Em continuação, o art. 3º da Lei de Software refere-se ao registro do programa de computador e estabelece que este é de critério do titular, isto é, o titular da obra é quem decide se a registrará ou não e determina que, havendo um registro, este deverá conter no mínimo:

1. os dados pessoais e essenciais do criador e do titular, se pessoas diferentes, sejam pessoas físicas ou jurídicas;
2. a identificação e descrição funcional da obra, com trechos e outros dados, que possibilitam a perfeita identificação para caracterizar a obra, visando garantir a proteção adequada contra direitos de terceiros;
3. estabelece, como não poderia ser diferente, que estes dados serão guardados de forma sigilosa, e somente serão revelados se por requerimento do titular e/ou ordem judicial.

Há algumas considerações a serem feitas sobre essas afirmativas, pois este regulamento é básico e como a guarda de tais informações é feita pelo INPI, este possui exigências adicionais, que serão fornecidas em tópico separado.

Também, a diferenciação entre o criador (ou autor) e o titular (quem detém os direitos da criação) é feita. Isto quer dizer que o titular nem sempre é o próprio criador. Isso é bem comum, e por isso serve de exemplo, nos casos de livros, pois o criador da obra nem sempre fica com o domínio desta, ou seja, a editora, pelo editor, contrata os direitos da obra e, apesar de o criador ainda possuir os direitos morais sobre a obra (sendo o gozo), o uso e a disponibilidade desta são da editora/editor.

Assim, o criador do programa pode repassar os direitos, por contratação, a um representante que o tornará um produto ao mercado, como a própria Lei assim estabelece.

Melhor esclarecendo, um programa de computador pode ter seus direitos transferidos pelo seu criador à outra pessoa, ou à uma empresa, podendo esta ser sua própria empregadora ou uma mera cliente do programador.

Por fim, destaca-se que a guarda sigilosa das informações, quando registrada, somente será pública (revelada) quando o “titular” requerer, ou por ordem judicial, o que significa que o criador não possuirá sequer o direito de pleitear a revelação das informações (salvo judicialmente), demonstrando que o criador, após a entrega do produto, “perde” verdadeira e fortemente os direitos sobre este, o que mais uma vez demonstra a seriedade que se deve ter ao contratar tais direitos.

Seguindo esta linha de raciocínio, se o criador for um empregado contratado ou até mesmo estagiário da empresa, toda a criação do programa pertencerá ao empregador, ressalvada a condição de haver um contrato anterior entre as partes que estabeleça situação diversa, como afirma o artigo 4º da Lei de Software.

Este tópico não é uma condição meramente de “ego”, em que o criador não poderá exigir a exibição de seu nome, mas (o que é mais importante em muitas ocasiões) quanto aos direitos relativos à comercialização e à exploração econômica da obra, pois o parágrafo primeiro, do artigo quarto da Lei de Software é expresso ao afirmar que a remuneração do criador restringe-se ao seu pagamento meramente, pois não terá direito a percentual algum, se nada foi contratado diferentemente.

Utilizando o exemplo do “jogo de computador”, que foi ilustrado no início dessa obra, que se torna um sucesso, o criador poderá ver todo o rendimento ser transferido ao empregador, sem nada a ele acrescentar economicamente. Por esse motivo, um contrato que prevê uma participação pecuniária ao programador é importante e legal (autorizado por Lei). Ainda, o programador empregado poderá ver seu nome nas informações do programa, se assim for contratado entre as partes, lhe rendendo no mínimo um currículo importante, o que não acontece se nada for contratado, pois todos os direitos são do empregador, repita-se.

As garantias aos usuários de programa de computador

Primeiro deve se ter em mente que todo programa de computador, ou web site, quando

comercializado, impõe ao seu criador, ou titular dos direitos, algumas responsabilidades.

Se o programa for único e tiver sido desenvolvido a um consumidor em específico, haverá mais implicações regradas pelo Código Civil que pelo Código de Defesa do Consumidor. Isto significa que as partes têm maior liberdade para transigirem direitos e obrigações. Se o programa se destinar a um público não identificado, isto é, ao mercado aberto, o Código de Defesa do Consumidor terá maior implicação, significando que o criador, ou titular, terá menor possibilidade de transigir as regras legais.

Por isso que, tanto no caso do criador como no caso do titular, ou ambos, o programa quando é destinado ao mercado, e não meramente a um consumidor único, deve se preocupar em disponibilizar formas de garantir ao usuário do programa o perfeito uso deste, até mesmo por meio de suportes físicos (manuais em português; atendimento de suporte e outras mais), além do documento fiscal e prazo de validade técnica da versão comercializada, como determina o artigo 7º da Lei.

Também, no artigo 8º, ficou estabelecido que o suporte acerca do produto comercializado deverá perdurar enquanto estiver no prazo de validade técnica da versão, mesmo que o produto tenha sido retirado do mercado, independentemente do motivo, sob pena de se responsabilizar por indenização de eventuais prejuízos causados a terceiros.

Assim, atribuir uma validade muito longa pode ser uma decisão perigosa, pois se a validade for de cinco anos e o produto for retirado do mercado no primeiro ano, o responsável terá a obrigação de manter suporte até findar o quinto ano. Há maiores comentários sobre este tema em tópico próprio.

A licença de uso

Como comentado anteriormente, o criador, como criador, pode transferir os direitos sobre a obra a um titular ou não. Independentemente do que ocorrer, a comercialização do produto a um mercado (e não ao consumidor único) deverá ser em forma de Licença de Uso, que nada mais é que um contrato.

Esse contrato está sujeito ao Código de Defesa do Consumidor, por esse motivo deve ser bem elaborado, pois qualquer cláusula que possa causar desequilíbrio na relação entre as partes será considerada leonina, ou seja, “cruel” ao consumidor, e poderá ser declarada nula. Mesmo que não seja nula, é garantia do consumidor que a cláusula tenha sempre a melhor interpretação para ele, ou seja, no desequilíbrio entre as partes, o consumidor sempre vence. Assim, a melhor garantia é ter cláusulas equilibradas, sob pena ter peso maior ao programador.

Também, por estar o Código de Defesa do Consumidor ativo a essa relação contratual, toda e qualquer situação em que for necessária a produção de alguma prova, tal ônus será inteiramente de quem comercializou o produto. Esse é o instituto conhecido como “Inversão do Ônus da Prova” e em termo técnico jurídico também estará presente o instituto da Hipossuficiência, isto é, a forma pela qual a prova será produzida exigirá conhecimento técnico além do conhecimento comum do consumidor em geral, característica essa do Código de Defesa do Consumidor.

Aos mais exigentes, detalha o escritor deste livro que o consumidor no geral não tem condições de provar se um programa de computador tem algum sistema que venha a ser prejudicial, como um vírus espião, por exemplo, daí que há a inversão do ônus da prova, ou seja, o consumidor “alega” a possibilidade de risco e o programador é quem deverá “provar” a idoneidade de seu produto, custeando inclusive as perícias técnicas que serão certamente feitas.

Por essas razões é que, também, um bom contrato deve ser produzido para melhores garantias, contendo todas as informações sobre o software, evitando “supostos sustos”.

O contrato deve ser formal no aspecto jurídico, porém hodiernamente há outras formas menos convencionais no padrão do Direito, que é o mundo virtual e totalmente aceito, isto é, o uso do contrato virtual, que é parte integrante do programa e que está previsto em seu código-fonte, para cabal validade (prova cabal, documental).

A maior parte dos programadores, por desconhecer esse aspecto legal, não insere no código-fonte (se for aberto ao consumidor) tal licença e, muitas vezes, são obrigados a indenizar o consumidor, por não tê-lo alertado diretamente sobre um ou outro fator que possa vir a resultar em algum tipo de dano (prejuízo ao consumidor). Se o código-fonte for fechado, recomenda-se que haja maiores esclarecimentos na licença escrita do programa e até mesmo na conhecida janela “Sobre”, isto é, em uma parte do próprio programa, acessível ao consumidor.

O Código de Defesa do Consumidor é expresso em seu artigo 31 e diz:

Art. 31. A oferta e apresentação de produtos ou serviços devem assegurar informações corretas, claras, precisas, ostensivas e em língua portuguesa sobre suas características, qualidades, quantidade, composição, preço, garantia, prazos de validade e origem, entre outros dados, bem como sobre os riscos que apresentam à saúde e segurança dos consumidores.

Essa forma “virtual” de expor o contrato de Licença de Uso é a mais comum no universo da tecnologia e é considerada “Contrato de Adesão”, ou seja, que “adere” às normas por simples “consentimento”, sem a possibilidade de “negociar” determinadas condições (cláusulas do contrato).

Isso já é padrão em softwares em geral, ao se iniciar a instalação do produto, uma janela (pop-up ou até mesmo uma tela antes da instalação) alerta o consumidor de que este deverá ler o contrato de licença antes de instalar, pois na consumação da instalação será entendido que o consumidor leu, entendeu e consentiu com todos os termos propostos.

Mas esse procedimento não é único, sendo apenas o mais comum, e o contrato físico é algo que ainda existe em muitos softwares, sendo o mais recomendado, especialmente porque a alteração deste é muito mais fácil e segura.

O contrato de licença de uso, de comercialização e de transferência de tecnologia está previsto no artigo 9º da Lei de Software e estabelece que o documento fiscal relativo à aquisição do produto servirá para a comprovação da regularidade do seu uso, ou seja, a Nota Fiscal induz o entendimento de que o usuário “pode” utilizar o produto que é “original”. Destaca-se que isso não significa que o consumidor conhece as regras de utilização, nem prova que ele consentiu com as mesmas.

Assim, comprova o direito de uso, mas não a aceitação de termos que podem ser específicos, como, por exemplo, vetar o uso de aplicações diferenciadas ou em conjunto com outros programas. Um simples exemplo disso é o tão conhecido Office.

Se o consumidor adquiriu uma versão simples do Pacote Office, feito pela conhecida Microsoft, não poderá fazer uso de determinados programas nele, diferentemente seria se tivesse adquirido a versão completa, que permitiria tais programas. Pior, não é tão claro assim o fato de que é necessário o Windows já estar adquirido e instalado para se ter o Office.

Por óbvio que esse exemplo fica “pobre”, já que a notoriedade dos produtos mencionados é enorme, todavia, tente entender esta colocação e imagine o mesmo problema em softwares de empresas não tão conhecidas. O consumidor precisa realmente ser cientificado que para o uso do produto desejado é necessário ter outros programas prévios e até mesmo ser alertado de possível incompatibilidade com outros programas.

Isso evita que o consumidor compre um programa e depois se depare com uma situação típica de que é necessária a compra de outro software ou hardware para sua instalação. Apenas para mera ilustração, lembra o escritor deste livro que o PROCON foi absorvido por uma gigantesca quantidade de reclamação de consumidores que compraram aparelhos de DVD e não foram previamente avisados pelas lojas que seria necessário ter um televisor que “aceite” os DVDs. Centenas, ou milhões, de DVDs foram comprados e os consumidores foram, depois, obrigados a aceitarem o “prejuízo” da troca de televisor. Difícil é encontrar alguém que não conheça uma história como esta.

Assim, de nada adiantará um documento fiscal, pois este não estabelece certas diretrizes e isso poderá ser um grande problema ao que comercializou o produto, pois o suporte, como já se comentou, deve permanecer enquanto perdurar a validade técnica da versão e, ocorrendo o término da validade e nova versão surgindo, sabe-se que o documento fiscal não conterá esses detalhes, entre outros, o que mais uma vez mostra a Legislação Nacional não é inteiramente adequada à realidade do mundo dos negócios de software, ou seja, o art. 9º da Lei de Software é incorreto ao misturar os conceitos de “regularidade” e “concordância de uso”.

Este é um mero exemplo que esclarece que, apesar de ser possível a comprovação da regularidade do uso do software demonstrando a procedência deste, excluindo a possibilidade de produto “pirata” (o termo “pirata” está destacado, pois na verdade é um conceito diferenciado e isso será mais bem esclarecido em outro tópico).

Esta opção da Lei não dará qualquer garantia ao criador ou titular que comercializou o produto,

uma vez que o Código de Defesa do Consumidor protegerá totalmente o consumidor em situação de ausência de documentos. É um engano acreditar que a Licença de Uso é dispensável, baseando-se no artigo 9º da Lei 9609/98 que diz que a Nota Fiscal supre a ausência de contrato de licença.

Este engano é intolerável. Por esta razão que o escritor prefere alertar o programador para que a licença de uso esteja visível e acessível pelo próprio software inclusive, evitando qualquer prejuízo, uma vez que o consumidor pode sempre alegar torpeza (ignorância do fato ou das regras de uso) e a prova é sempre do responsável pelo software.

Por esse motivo, é imprescindível que quem for comercializar um software tenha o máximo de informação acerca de suas obrigações, para que possa, então, respaldar-se quanto aos inúmeros eventuais problemas, e isso somente será possível por meio de um bom contrato de licença de uso e por nenhum outro mais, mesmo que a Lei (art. 9º) faça outra afirmação.

Por essas complicações e outras mais é que se tornou comum a comercialização de softwares por meio dos “titulares”, pois estes se incumbem totalmente dos detalhes jurídicos para comercialização, mas muito importante é o programador conhecer tais fatores, pois a proteção do produto é fundamental.

Cabe ressaltar que o “titular” não é responsável pelo produto em si. O criador transfere os direitos da criação, mas o “titular” não será diretamente responsável pelo Software em relação ao seu sucesso ou fracasso.

Diga-se “diretamente” porque há duas situações claras e distintas que devem ser respeitadas.

O titular é como um “guardião” e se sua ação ou omissão for passível de indenização ao criador, este poderá em processo judicial pleitear o ressarcimento contra aquele, mas essa tarefa infelizmente não é tão fácil e exigiria anos para um desfecho que não se pode prever o resultado.

Variantes devem ser consideradas e diversos seriam os rumos que tal processo caminharia, não podendo acreditar o criador que seus direitos serão totalmente atendidos.

Assim, deve o programador ter o máximo de conhecimento jurídico antes de confiar sua criação a um titular.

O artigo 11 da Lei prevê que o criador transferirá a criação ao titular por contrato, devidamente registrado no INPI – Instituto Nacional da Propriedade Industrial, para que a transferência produza os regulares efeitos perante terceiros, protegendo o criador de certos atos do titular.

Esse será o documento perfeito para o criador da obra se proteger contra ressarcimentos a terceiros por atos decorrentes de ação ou omissão do titular, assim como garantir seus direitos em relação ao titular.

Como anteriormente comentado também, as informações guardadas pelo INPI serão inteiramente sigilosas e o criador não mais terá acesso a estas, exceto por ordem judicial ou requerimento do próprio titular.

Assim, no ato da contratação da transferência da tecnologia de programa de computador, deverá ser entregue ao titular receptor a documentação completa, em especial o código-fonte, memorial descritivo, especificações funcionais internas, diagramas, fluxogramas e outros dados técnicos necessários à absorção e à transferência da tecnologia integralmente.

As infrações e as penalidades

A Lei que regula o direito autoral (Lei 9.610/98), em seu artigo 5º, inciso VII, prevê a “Contrafação”, ou seja, a reprodução não autorizada da obra.

Nesta Lei ora comentada, a Lei de Software (Lei 9.609/98), em seu artigo 12, tem-se a previsão legal das infrações e das penalidades do que se pode chamar de crime.

Se o ato é previsto em Lei e possui sanção de pena, é crime. Assim é o ato da Contrafação, que consiste em reproduzir o programa, total ou parcialmente, sem autorização expressa do autor, seja por qual meio se adotou. Em outras palavras, esse seria o crime de “pirataria”, como é conhecido, mas na verdade seu conceito é Contrafação.

A pena para essa infração pode variar conforme o grau do ato cometido e dos antecedentes do criminoso.

Porém, tem-se que deixar claro que “Contrafação” é diferente da comumente chamada “pirataria”, que não é exatamente o crime aqui comentado. A Contrafação é a violação dos direitos do criador, por reprodução da obra, simplesmente, sem usar a cópia para o fim comercial.

Por exemplo, se o indivíduo copia um Software que não lhe pertence, ou seja, que não obteve o licenciamento e o documento fiscal, incorreu em contrafação. Isso é comum entre amigos, em que um copia o Software e o cede a outro; ou empresas que adquirem uma única licença de uso, copiam o programa e iniciam uma instalação em massa em todos os computadores da empresa. Esta modalidade estaria prevista no artigo 12 da Lei de Softwares, em seu § 1º, com pena de detenção.

Ressalta-se que a cópia (reprodução) de um único exemplar feita pelo consumidor adquirente, para back up, não ofende o direito autoral e isso é permitido, desde que o detentor seja o proprietário do exemplar e o tenha adquirido por meio legal, com o licenciamento de uso e/ou documento fiscal, seja gratuito ou oneroso.

Por outro lado, há pena de reclusão, como salienta o artigo 12 da Lei de Softwares, em seu § 2º, que esclarece que a infração da reprodução “para fins de comércio” também é crime, e não deve ser considerado como contrafação simplesmente, mas sim crime sério; aqui sim se tem a verdadeira “pirataria”.

Nesse caso, a pena é de reclusão de um a quatro anos e multa.

Apenas por curiosidade, esclarece que a diferença entre detenção e reclusão é a forma do regime de prisão, sendo mais branda a detenção e mais rígida a reclusão.

Nesse mesmo seguimento e pena está quem vende, expõe à venda, introduz no País, adquire, oculta ou tem em depósito, para fins de comércio, original ou cópia de programa de computador, produzido com violação de direito autoral.

Mais uma vez é falha a Legislação, pois não prevê o “compartilhamento” do software via Internet como crime mais sério apenado com reclusão, pois para o agravamento do crime é necessária a prova inequívoca da intenção de “comércio”, o que é bem improvável para a Internet onde se consegue programas com o uso de download facilitado.

O crime da reprodução com fim de comércio não prejudica somente o criador, mas também entidades de direito público, autarquia, empresas públicas, sociedades econômicas, entre outras, sem se esquecer da sonegação fiscal, perda de arrecadação tributária e demais normas de ordem tributária, além de constituir concorrência desleal em alguns casos, que também é crime e possui sua própria pena, além de refletir em perda de evolução do programa, se o seu criador/titular não tiver satisfação nos lucros frustrados.

A Lei de Direito Autoral – Lei 9.610/98

A proteção da obra e do criador

A Lei 9.610/98 é genérica e vai além das obras de computador, assim, em poucos pontos se aproveita essa Lei, sendo importante a diferenciação, pois é comum equívocos criados acerca de tal tema, em que muitos programadores acreditam que possuem direitos baseados em tal Lei, porém não são aplicáveis ao programa de computador.

Após verificar que muitos programadores estavam confundindo seus direitos, o escritor tomou cautela com a Lei, pelo que expõe.

Deve-se interpretar a Lei que regula os direitos autorais como uma armadilha, pois o programador ao lê-la não pode, sem conhecer os termos técnicos utilizados, entender e separar certos pontos.

A Lei de Direito Autoral começa já conflitante: em seu artigo primeiro afirma que regula os direitos do criador e os que lhes são conexos, ou seja, os demais direitos, por reflexos em atos e omissões.

Todo criador é autor de obra intelectual, até mesmo o programador, mas essa Lei não está

totalmente adequada ao programador, motivo pelo qual há a Lei de Software.

A Lei de Direito Autoral, na verdade, é uma aglutinação de diversos direitos de autoria, anteriormente previstos de forma apartada. Tentou-se reunir todos esses aspectos em uma única Lei, entretanto não lograram os legisladores o devido êxito e isso suscitou muita confusão.

Nesse sentido, só para o caro leitor ter uma breve idéia do que se pretende expor, revogou-se pelo artigo 115 da nova Lei:

Art. 115. Ficam revogados os arts. 649 a 673 e 1.346 a 1.362 do Código Civil e as Leis nos 4.944, de 6 de abril de 1966; 5.988, de 14 de dezembro de 1973, excetuando-se o art. 17 e seus §§ 1º e 2º; 6.800, de 25 de junho de 1980; 7.123, de 12 de setembro de 1983; 9.045, de 18 de maio de 1995, e demais disposições em contrário, mantidas em vigor as Leis nos 6.533, de 24 de maio de 1978, e 6.615, de 16 de dezembro de 1978.

Com isso, conflito é algo normal, mas causa muito embaraço no cotidiano do programador.

O artigo sétimo da Lei prevê, em seu inciso XII, que o programa de computador é obra intelectual protegida, mas seu parágrafo primeiro ressalva que o programa de computador possui legislação específica e a Lei de Direito Autoral somente é aplicável no que couber.

Porém, não ficou explícito o que cabe à aplicação e o que não cabe, motivo da confusão. O “que couber” tornou-se vilão e veio prejudicar aquele que tenta utilizar a Lei de Direito Autoral sem entendê-la totalmente.

O art. 11 dessa Lei de Direito Autoral estabelece que autor é a pessoa física, mas as pessoas jurídicas também quando essa Lei autorizar.

Isso também se tornou complicado, pois a Lei de Direito Autoral não esclarece ao programador empregado, que apesar de ser criador, a obra pertence ao empregador, então pessoa jurídica na maioria dos casos. A empresa seria a titular dos direitos, mas não a criadora. A prática torna a questão simples, mas em uma situação judicial, a forma técnica de cada conceito é adotada e a Lei entra em conflito continuamente. Quem sai perdendo na maioria dos casos é sempre o programador. Justo ele que deveria ser protegido pela Lei.

Também, a Lei não esclarece, nesse caso, se o programador empregado pode ser co-autor (co-criador), deixando o entendimento de que isso seria situação de contratação entre as partes. Mas daí, nem a Lei de Softwares, nem a de Direitos Autorais, seriam diretamente aplicáveis, pois a contratação específica já estaria a cabo do Código Civil. Confuso, não é mesmo? O mais estranho é que a Lei deveria servir para esclarecer e não confundir.

Ou seja, se o programador empregado estiver criando algo interessante, poderá, então, consultar seu empregador e negociar os direitos da obra, elaborando um contrato com os termos do Código Civil, sem interferência inclusive do Código de Defesa do Consumidor.

Todavia, o contrato da empresa com o programador exige que este faça a criação meramente. O que novamente demonstra que a Lei é conflitante e o judiciário teria que julgar o caso com base no direito consuetudinário, ou seja, baseado nos costumes. Novamente, a Lei que deveria proteger o programador, acaba-o deixando sem amparo.

Em suma, se o programador empregado tiver uma obra sendo criada ou pronta, não poderá exigir nada acerca dos direitos, a menos que o empregador consinta e faça um contrato desses direitos com ele. Mas se o empregador se recusar a negociar, o programador também não poderá comercializar a obra, pois a mesma não lhe pertence.

Qual seria a base legal para resolver tal impasse?

Simplesmente não há Lei aparente. Poderiam ser defendidas diversas teses, tanto pelo direito do programador quanto da empresa.

Por ordem lógica, para não causar pânico econômico em grandes empresas de desenvolvimento de soluções, obviamente a decisão judicial em caso similar seria resguardar os direitos da empresa, porém, neste caso, a Lei de Direito Autoral novamente estaria conflitante, pois:

Art. 5º Para os efeitos desta Lei, considera-se:

VIII – obra:

a) em co-autoria – quando é criada em comum, por dois ou mais autores;

Assim, para os efeitos dessa Lei, já se pode afirmar que o criador da obra, como empregado, mesmo tendo criado sozinho e não em criação comum, não poderá exigir os direitos sequer de co-autor.

Isso é apenas um exemplo simples de que a Lei de Direito Autoral em quase nada se aplica aos programadores, webdesigners, entre outros.

O exemplo já foi tratado em tópico anterior e esclareceu que a Lei de Software, em seu artigo quarto, prevê que a criação é do empregador, salvo contratação separada.

Mas o ponto que o escritor tenta demonstrar é que a Lei de Software permite uma contratação diferente à regrada por Lei de Direito Autoral, mas isso depende exclusivamente da benevolência do empregador, pois não há nada mais que possa corroborar com os interesses do programador empregado.

Por isso se afirma que, em caso judicial, o juiz optaria em ressaltar a empresa e não o programador.

Esse exemplo foi apenas para esclarecer que o programador deve realmente conhecer seus direitos para manter-se seguro e nunca acreditar que a Lei de Direito Autoral possa lhe socorrer, devendo sempre recorrer à Lei de Software, precisa e inicialmente.

A razão da exposição de toda essa complicação foi a quantidade de casos que o escritor desta obra acompanhou e pôde notar que os programadores em geral confundiam seus direitos como programadores com os direitos de outros tipos de “autores”, como escritores, pintores, músicos etc.

O escritor deste livro conheceu diretamente centenas de casos (pessoalmente, por e-mail, por sites, colunas jurídicas etc.) em que os programadores exigiam direitos que não eram cabíveis, pois se tratavam de outros tipos de obras. Depois só podiam se contentar com a insatisfação e em outros casos ainda amargarem em prejuízos.

Também, salienta-se que o Código Civil é muito mais importante para o programador em geral que a Lei de Direito Autoral, assim como a CLT (Consolidação das Leis Trabalhistas) é para o programador empregado, em específico.

Adiante com o tema, a Lei de Direito Autoral declara que o criador não está obrigado a registrar sua obra, mas determina que se o pretende fazer, deve ser por meio de órgão público definido pelo § 1º do art. 17 da Lei nº 5.988, de 14 de dezembro de 1973, e por nenhum outro mais.

Sim, o escritor dessa obra esclarece, aos que perceberam, para evitar indagações certas, que essa Lei foi revogada pelo artigo 115, como visto no início deste tema, mas o que prevalece é o conteúdo, ou seja, o órgão a que se deve procurar na intenção de registrar a obra.

No caso dos programas de computador, o órgão é o INPI – Instituto Nacional da Propriedade Industrial, que será mais bem estudado no Capítulo 5.

Outro ponto importante a ressaltar é o prazo de propriedade e proteção da obra.

O art. 41 da Lei de Direito Autoral afirma que os direitos perduram por setenta anos, a contar do primeiro dia do ano seguinte. Mas o que vale é a Lei de Software, e essa determina que o prazo para a tutela dos direitos é de cinquenta anos após o primeiro dia do ano seguinte, como reza o parágrafo segundo do artigo segundo da Lei de Software.

Melhor esclarecendo, a Lei de Direito Autoral afirma que os direitos estarão resguardados por setenta anos, enquanto a Lei de Software afirma que os direitos estarão resguardados por cinquenta anos. Vale frisar que a Lei de Software é a que prevalece, isto é, os direitos do programador estarão protegidos por cinquenta anos, e não setenta, ao contrário do que muitos programadores acreditam.

Assim, mais uma vez, nota-se que a Lei de Direito Autoral é falha, se analisada separadamente pelos olhos do programador, pois essa é genérica a diversas criações. O escritor dessa obra já teve inúmeras chances de verificar esse conflito em casos específicos, em que programadores afirmam,

categoricamente, “que viram na Lei de Direito Autoral que a proteção ocorre por setenta anos”, quando, na verdade, são cinquenta anos, como regra a Lei de Software. Que este prazo fique bem claro.

Outro ponto é concernente aos direitos morais do criador, que, pela Lei de Direito Autoral, são:

Art. 24. São direitos morais do autor:

I – o de reivindicar, a qualquer tempo, a autoria da obra;

II – o de ter seu nome, pseudônimo ou sinal convencional indicado ou anunciado, como sendo o do autor, na utilização de sua obra;

III – o de conservar a obra inédita;

IV – o de assegurar a integridade da obra, opondo-se a quaisquer modificações ou à prática de atos que, de qualquer forma, possam prejudicá-la ou atingi-lo, como autor, em sua reputação ou honra;

V – o de modificar a obra, antes ou depois de utilizada;

VI – o de retirar de circulação a obra ou de suspender qualquer forma de utilização já autorizada, quando a circulação ou utilização implicarem afronta à sua reputação e imagem;

VII – o de ter acesso a exemplar único e raro da obra, quando se encontre legitimamente em poder de outrem, para o fim de, por meio de processo fotográfico ou assemelhado, ou audiovisual, preservar sua memória, de forma que cause o menor inconveniente possível a seu detentor, que, em todo caso, será indenizado de qualquer dano ou prejuízo que lhe seja causado.

§ 1º Por morte do autor, transmitem-se a seus sucessores os direitos a que se referem os incisos I a IV.

§ 2º Compete ao Estado a defesa da integridade e autoria da obra caída em domínio público.

§ 3º Nos casos dos incisos V e VI, ressalvam-se as prévias indenizações a terceiros, quando couberem.

Contudo, a realidade para o programador é outra, ditada pela Lei de Software, são os direitos morais do criador:

Art. 2º

§ 1º Não se aplicam ao programa de computador as disposições relativas aos direitos morais, ressalvado, a qualquer tempo, o direito do autor de reivindicar a paternidade do programa de computador e o direito do autor de opor-se a alterações não-autorizadas, quando estas impliquem deformação, mutilação ou outra modificação do programa de computador, que prejudiquem a sua honra ou a sua reputação.

Ou seja, o programador quase não possui direito moral algum, exceto pelo de paternidade e de opor-se a alterações que possam prejudicar-lhe de uma forma ou outra.

Cabe esclarecer que, como já constou do início deste livro, este escritor entende haver uma certa confusão, ou equívoco da Lei, para este tema, pelo que pede licença para lembrar o caro leitor, para realçar o que se pretende defender.

Outro ponto importante é a transferência dos direitos do criador, pois a Lei de proteção ao direito autoral faz previsão diferenciada, o que também resulta em equívocos.

O artigo 49 da Lei de Direito Autoral expõe que a transferência pode ser total ou parcial, pelo criador ou seus sucessores, pessoalmente ou por representante, por licenciamento, concessão, cessão ou outros meios admitidos em Direito.

No que se refere ao programa de computador, há previsão expressa e a transferência deve ser

feita perante o INPI, somente, não sendo admitido outro meio.

Também, nesse mesmo artigo 49, diz que a cessão, em não constando o prazo, terá no máximo cinco anos, o que para o programa de computador não é uma realidade, pois um software pode ser comercializado sem vencimento, podendo o adquirente do produto usá-lo eternamente, sem a necessidade de revalidar sua aquisição. Se outra circunstância ocorrer, esta será objeto de previsão em contrato.

Ou seja, no direito autoral simples, não se demonstrando o prazo da transferência, este será de cinco anos no máximo e no programa de computador já se entende que o produto não terá vencimento, exceto que se contrate prazo, o que é razoável e inteligente.

As sanções quanto à violação dos direitos autorais, na Lei simples, não são aplicáveis ao programa de computador, pois tal previsão é total na Lei de Software.

O grande resumo é que a Lei de Direito Autoral não deve ser a “Bíblia” do programador, mas sim a Lei de Software e, em segundo plano, o Código Civil e depois a CLT, para o programador empregado.

Conclusão

Como conclusão, menciona-se que o programador não deve preocupar-se com a Lei de Direito Autoral, mas apenas com a Lei de Software, sendo essa a norma legal correta.

A Lei de Direito Autoral causa confusão na compreensão pelo programador e se este pretende aumentar seus direitos, deve, então, recorrer ao Código Civil, mas apenas para questões não previstas diretamente na Lei de Software, por exemplo:

Se o programador empregado estiver desenvolvendo uma criação diferenciada, terá dois caminhos:

- O primeiro é ter ciência de que o produto final não lhe pertencerá, mas sim ao seu empregador.
- O segundo é resguardar a obra da empresa, comunicando por escrito e por meio inequívoco o empregador de que determinada obra será desenvolvida, dando a oportunidade ao empregador de negociar os direitos da obra com o programador, ou expressar seu desinteresse pela obra, ficando esta livre para ser negociada pelo programador criador a quem lhe interessar, independentemente do vínculo empregatício.

Note que tal comunicação deve ser feita antes de iniciar a obra, pois se presume que a obra pertence ao empregador e se este for comunicado tardiamente, o programador nada poderá exigir como empregado.

3

Da contratação

O programador empregado

O programador empregado não tem muitos privilégios ante a Lei de Software; na verdade, possui um só, o de poder negociar a titularidade da obra com o empregador, como muitos legisladores entendem.

Particularmente, o escritor dessa obra não acredita ser essa a única previsão na Lei de Software um privilégio.

Como comentado anteriormente, o programador empregado não possuirá qualquer direito sobre a obra, sequer o de fazer constar seu nome no software. Ele não será o “dono” do software.

A Lei de Software resguarda todos os direitos ao empregador, valendo lembrar e frisar o artigo quarto da Lei de Software:

Art. 4º Salvo estipulação em contrário, pertencerão exclusivamente ao empregador,

contratante de serviços ou órgão público, os direitos relativos ao programa de computador, desenvolvido e elaborado durante a vigência de contrato ou de vínculo estatutário, expressamente destinado à pesquisa e desenvolvimento, ou em que a atividade do empregado, contratado de serviço ou servidor seja prevista, ou ainda, que decorra da própria natureza dos encargos concernentes a esses vínculos. (Destaque nosso.)

Nesse ponto é que se observa o “privilegio” do programador empregado, pois poderá estipular condições diferenciadas no tocante à criação a ser desenvolvida. Essa “estipulação” é absolutamente ampla, assim não poderá ser feita verbalmente, pois dificilmente algo será provado efetivamente.

Na dúvida sobre as condições “estipuladas”, o fator econômico será totalmente preterido, como bem expõe o parágrafo primeiro, que diz:

§ 1º Ressalvado ajuste em contrário, a compensação do trabalho ou serviço prestado limitar-se-á à remuneração ou ao salário convencionado.

Porém, como também visto anteriormente, essa “estipulação” é um acordo, precisando haver consentimento das partes, assim, o programador nada poderá exigir sem a “benevolência” do empregador, que na maioria das vezes não admite negociar o resultado dos softwares que foram criados dentro da empresa e durante o horário de trabalho.

Aí se criará o impasse que, obviamente, provará que a Lei em nada beneficia o empregado desenvolvedor.

Isso deve ficar bem claro, para se perceber a importância dos passos seguintes.

No mesmo artigo quarto, porém nos parágrafos segundo e terceiro, tem-se a previsão:

§ 2º Pertencerão, com exclusividade, ao empregado, contratado de serviço ou servidor os direitos concernentes a programa de computador gerado sem relação com o contrato de trabalho, prestação de serviços ou vínculo estatutário, e sem a utilização de recursos, informações tecnológicas, segredos industriais e de negócios, materiais, instalações ou equipamentos do empregador, da empresa ou entidade com a qual o empregador mantenha contrato de prestação de serviços ou assemelhados, do contratante de serviços ou órgão público. (Destaque nosso.)

§ 3º O tratamento previsto neste artigo será aplicado nos casos em que o programa de computador for desenvolvido por bolsistas, estagiários e assemelhados.

Apenas para ficar muito claro, esclarece que o texto legal acima se refere ao fato do programador empregado desenvolver um software afora sua relação trabalhista, isto é, seria um software destinado a outrem que não a empresa empregadora, como um trabalho paralelo desenvolvido nas horas vagas.

Evidente que o trabalho desenvolvido sem o vínculo empregatício é do empregado e não do empregador. Mas nesse tipo de relação há discórdias rotineiras, pois muito do trabalho do desenvolvedor ocorre durante o dia, podendo ser por meio de e-mail, telefone e outros meios.

A empresa pode tentar obter os direitos do software alegando que parte deste foi desenvolvida durante o horário de trabalho, bastando a exibição de algumas anotações e contas de e-mails.

Talvez isso não possa satisfazer a pretensão do empregador, para obter os direitos da obra, mas certamente gerará desgaste e gastos ao programador, que poderá, até mesmo, ser demitido.

O escritor dessa obra faz questão de esclarecer que essas pequenas previsões durante os assuntos desenvolvidos são meramente exemplificativas, pois o futuro dos atos jurídicos das partes está eivado de incertezas, nada podendo afirmar, mas os alertas são importantes e retirados do cotidiano do mundo jurídico e de casos concretos que analisou e patrocinou anteriormente.

Assim, para evitar quaisquer desentendimentos, alguns cuidados devem ser tomados. Além de evitar usufruir do horário de serviço para trabalhos particulares entre outros atos afins, um passo certo a ser dado é notificar o empregador deste trabalho paralelo.

Esse passo é importante tanto para estagiários como para profissionais já contratados e efetivados.

Notificar o empregador tem, diretamente, dois objetos específicos: estabelecer condições para a criação, diferenciadas do vínculo empregatício, e cientificar o empregador da criação a ser desenvolvida fora da relação de emprego, para nada exigir posteriormente, mesmo que parte do trabalho tenha sido desenvolvida nas dependências da empresa.

A notificação é um ato simples, mas requer o meio correto na prática, pois apesar de não requer formalidade alguma, deve ser efetivada por meio inequívoco e de maneira correta.

O meio inequívoco é a forma pela qual não se deixa margem para o empregador, posteriormente, alegar ignorância do fato.

Assim, duas são as formas mais simples de se consumir o ato da notificação, o envio desta por correspondência A.R. (com aviso de recebimento) ou entregar diretamente à empresa a notificação, obtendo um “protocolo” de recebimento na cópia idêntica.

Há quem defenda que esta notificação deve ser feita por meio de cartório, notificando a empresa por servidor público dotado de “fé pública”, mas isso é tema ultrapassado e não mais exigido em atos como o tratado nesse tema, porém cautela é necessário e, se assim preferir, o programador estará mais protegido ainda, afinal essa modalidade de notificação não pode ser considerada cara.

Assim sendo, nada melhor como ilustração que exibir um modelo de notificação, com alguns tópicos, podendo o programador alterar o conteúdo como melhor preferir e lhe atender, pois, repita-se, a notificação não exige formalidade, como um título de crédito, por exemplo, cheque, que tem de ter certos campos e informações.

Algumas considerações: note, leitor, que não há, e não deverá haver, a preocupação de se esconder a idéia, pois esta poderá ser aproveitada a qualquer momento, por qualquer um, pois a criação é protegida, nunca a idéia, que é, ou passa a ser, de domínio público, como afirma a Lei sobre Direito Autoral, em seu artigo 8º, incisos I e VII, que dizem:

Art. 8º Não são objeto de proteção como direitos autorais de que trata esta Lei:

I – as idéias, procedimentos normativos, sistemas, métodos, projetos ou conceitos matemáticos como tais;

VII – o aproveitamento industrial ou comercial das idéias contidas nas obras. (Destaque do escritor.)

Modelo de Notificação de Programador Empregado

São Paulo, 00 de janeiro de 0000.

À Empresa “X”

A/C.: Senhor “Y”

End.: Rua Tal, n. z, São Paulo, SP.

NOTIFICAÇÃO

Ref.: Criação de Software

Fulano de Tal, brasileiro, solteiro, programador e webdesigner contratado pela empresa notificada, portador da cédula de identidade RG nº xx.xxx.xxx, CPF nº xxx.xxx.xxx-xx, residente e domiciliado..., vem respeitosamente perante essa respeitável empresa, como funcionário, para expor e notificar o quanto segue:

Possuo um projeto para a criação de um site com ferramentas especificadas a seguir com integração de um software, que também será por mim criado, visando comercializá-lo com destino “tal”.

O projeto possui características próprias e poderá servir aos interesses da empresa, pelo que

se propõe, com fulcro no artigo 4º da Lei de Software, um pacto para estabelecer condições estipuladas, afora o vínculo trabalhista existente.

Esse pacto consiste em alteração nas horas de trabalho, para melhor atender às exigências do projeto, assim como estabelecer percentual econômico sobre a comercialização do produto final e condições sobre os direitos autorais.

Não sendo esta notificação, com teor de proposta, respondida em um prazo de setenta e duas horas, entender-se-á que houve falta de interesse na proposta, podendo este notificante desenvolver o projeto sem qualquer intervenção da notificada, ficando esta ciente de que o produto final será inteira e exclusivamente propriedade do notificante.

Com efeito, fica esta respeitável empresa inteiramente notificada do teor desta, nada podendo posteriormente reclamar acerca dos direitos sobre o produto, que será desenvolvido de forma independente e afora o vínculo trabalhista, no caso de desinteresse por parte da notificada.

As especificações básicas do projeto, para nada alegar ignorância futura, são: (mero exemplo) “um site jurídico que abrigará diversas contas de escritórios de advocacia, podendo cada um deles possuir um banco de dados para inserir informações de processos que estão sob seu patrocínio, destinando o conteúdo para controle pessoal e acesso informativo de seus clientes, por meio de senhas e comandos de ferramentas, com acesso integral ou parcial, as informações poderão ser sincronizadas com PDAs ou não. Além desse serviço, nesse local o profissional encontrará um acervo de legislação, jurisprudências, boletins e demais informações jurídicas, para o integral e fiel cumprimento de seus mandatos judiciais”.

Ao ensejo, apresenta os protestos de estima e consideração.

Atenciosamente,

Fulano de Tal – Programador e Webdesigner.

P.S.: Para obter o download desse modelo ou solicitar informações adicionais visite o site do autor e ou sua lista de discussão, disponíveis em: www.doutord.com.br

O programador autônomo

A contratação de um autônomo possui mais exigências nos quesitos jurídicos. Todo ato realizado que possa gerar direitos e obrigações é um ato jurídico.

Como sempre, todo ato jurídico é passível de problemas e muitos findam na esfera judicial, pois impossível se torna o acordo entre as partes.

Impossível ainda é prever nesse livro todos os aspectos formais e jurídicos de uma contratação, que é tão restrita quanto a imaginação.

Assim, alguns tópicos, os mais rotineiros serão tratados, porém estes serão suficientes para se conhecer o mínimo necessário e entender o motivo de tamanha preocupação, que exige inúmeras práticas para cercar em contrato uma boa contratação.

Como visto, a Lei que regra sobre Direitos Autorais em pouco se relaciona com o mundo da informática e a Lei de Software não é tão específica para tranquilizar as transações do programador, sendo o Código Civil o melhor regulamento, é o que defende este autor.

Até mesmo a proposta encaminhada ao eventual cliente deve ser feita por escrito, com os detalhes expostos, prazos etc., tal como determina o Código Civil, em seu art. 427.

O mais importante é sempre deixar a relação baseada em “Responsabilidade Civil” e “Direitos e Obrigações”, pois esse equilíbrio ajuda a afastar o conceito de relação de consumo, ou seja, o Código de Defesa do Consumidor, sempre complicado ao programador e facilitado ao consumidor.

Para que haja a relação de consumo, é necessário que estejam presentes alguns fatores, sendo:

Inicialmente, deve-se frisar que na relação com o programador os conceitos básicos da relação de consumo são diferenciados.

Em situação normal, basta que o fornecedor seja pessoa jurídica ou autônoma, e, do outro lado, esteja um consumidor final, do produto ou da prestação de serviço, como assim prevê o Código de Defesa do Consumidor:

Art. 2º Consumidor é toda pessoa física ou jurídica que adquire ou utiliza produto ou serviço como destinatário final.

Parágrafo único. Equipara-se a consumidor a coletividade de pessoas, ainda que indetermináveis, que haja intervindo nas relações de consumo.

Art. 3º Fornecedor é toda pessoa física ou jurídica, pública ou privada, nacional ou estrangeira, bem como os entes despersonalizados, que desenvolvem atividade de produção, montagem, criação, construção, transformação, importação, exportação, distribuição ou comercialização de produtos ou prestação de serviços.

§ 1º Produto é qualquer bem, móvel ou imóvel, material ou imaterial.

§ 2º Serviço é qualquer atividade fornecida no mercado de consumo, mediante remuneração, inclusive as de natureza bancária, financeira, de crédito e securitária, salvo as decorrentes das relações de caráter trabalhista. (Destacamos.)

Assim, se a contratação não for bem esclarecida, o programador pode ter problemas, já que a caracterização do Código de Defesa do Consumidor está plena.

O consumidor possui todos os direitos, como é notório. Até o ônus da prova não lhe cabe. Ele alega e o fornecedor tem que provar o contrário.

Assim, em uma contratação mal feita, caso haja problemas no futuro, o programador terá dificuldades.

Uma situação hipotética é:

- Um programador e um “consumidor” tratam um serviço. Nesta situação hipotética usaremos o mesmo exemplo exposto na notificação do programador empregado ao empregador, sendo: um site para escritórios de advocacia, visando disponibilizar informações que os próprios advogados implantarão.

Nesse exemplo, posteriormente pode acontecer de um advogado cometer alguns equívocos ao implementar informações, tal como ocorreu com o Tribunal de Justiça do Estado de São Paulo, em Fevereiro de 2007, quando um servidor público inseriu um resumo de uma Novela de TV dentro dos campos de dados de um processo judicial. Por óbvio que foi publicado o trecho da Novela como se fosse uma fase do próprio processo, o que causou grande estardalhaço na mídia e no meio jurídico. Esta é a prova de que erros humanos são possíveis e quando ocorrem muito barulho vem junto.

Se o mesmo ocorresse em um sistema de acompanhamento processual de um advogado ou escritório de advogados, poderia gerar danos passíveis de ações judiciais contra o profissional e seu escritório.

Porém, o advogado, ou escritório de advogados, poderia alegar que o equívoco teria partido do site, do software que gerencia o banco de dados do site ou até mesmo das ferramentas que dão acesso ao setor do site. Daí, seria o programador o alvo da ação judicial.

Como o programador poderá se defender? Sem um contrato, isso será impossível, pois a mera alegação do consumidor pode ser fatal e uma coisa é certa: neste exemplo, sendo o advogado o cliente do site, havendo implicação do Código de Defesa do Consumidor, basta a alegação, devendo o programador provar que a alegação é incabível.

Assim, há certos pontos a serem esclarecidos, para que o profissional desenvolvedor possa minimizar os riscos de sua atividade, conhecendo seus direitos e obrigações, tal como garantindo sua tranquilidade por bons contratos.

O primeiro deles é estabelecer os mais importantes quesitos para a negociação, ou seja: a elaboração de um contrato.

Dos quesitos para contratar

Para que o programador possa elaborar um contrato, é importante conhecer o próprio projeto, tentando visualizar eventuais problemas na relação.

Para isso, o programador terá que avaliar o próprio projeto sendo pessimista, para imaginar as possíveis falhas, para então elaborar condições que evitem esses erros, remediando-os com métodos preventivos.

Seguindo o exemplo do site para advogados, pode-se dizer que esses pontos seriam:

1. Quem será o contratante e quem será o contratado;
2. Como se dará o valor ao contrato;
3. Haverá algum software sendo comercializado? Como?;
4. Quais serão as obrigações do contratante e as do contratado;
5. Quais serão as penalidades;
6. Se ocorrer um eventual problema, onde será resolvida a questão.

Bem, esses tópicos merecem esclarecimentos, pois cada um deles deve constar por obrigatoriedade e não por capricho, isto é, estes elementos da contratação são obrigatórios, como previsto em Lei, sendo os elementos essenciais de um contrato:

Quem será o contratante e quem será o contratado?

Isso pode verdadeiramente fazer diferença. O contratado é quem disponibilizará o produto, ou seja, o programador.

Pode ser pessoa física ou pessoa jurídica. Essa diferença é a mais difícil das decisões a serem tomadas.

Sabe-se que pessoa jurídica, para um só trabalho, custa mais caro, por seus encargos, porém pessoa física não poderá contratar facilmente no mercado, dependendo do objeto da relação, como em uma licitação municipal.

Isso seria uma análise para cada caso, com estudo de viabilidade não somente econômica, mas também fiscal. No geral, o programador começa como autônomo e com o tempo se torna uma pessoa jurídica.

Em tese, para esse exemplo, a pessoa física será adotada, pois tal atividade se restringe à prestação de serviço e esses tributos são menos complexos. Na questão do software, esclarece-se que se algum software for fornecido, há peculiaridades que podem fazer a diferença e serão posteriormente comentadas.

Contratante será o advogado ou o escritório de advocacia, sendo pessoas física e jurídica, respectivamente.

Como se dará o valor ao contrato?

Todo contrato deve possuir um valor, mesmo que incerto e/ou quando confeccionado por período indeterminado (fica aqui o alerta de que nenhum contrato de prestação de serviço poderá ser maior que quatro anos, como dispõe o artigo 598 do Código Civil).

Este contrato é um típico instrumento de prestação de serviço, como previsto no artigo 593 do Código Civil. Mas no caso do programador, há duas formas de se interpretar "prestação de serviço".

A primeira é a criação e desenvolvimento do software. A segunda é o que comumente se chama de “suporte”. Desta feita, uma coisa é a prestação de serviço para início e término do software, outra coisa é o “suporte” que será dado ao cliente-contratante, como continuação da prestação de serviço.

O autor deste livro destacou a palavra “suporte”, pois os programadores utilizam este conceito para a prestação de serviço ao seu cliente, acerca de seu software. Porém, a Lei de Softwares dá à esta palavra um conceito distinto, para a Lei, “suporte” é a obrigação do programador de responder pelo software e sua eficiência, sem qualquer pagamento por isto. Por isto é que esta palavra foi aqui destacada.

Se o contrato for meramente para o desenvolvimento de um software, sem a prestação de serviço mensal (suporte), o valor será integralmente adotado, sendo o valor da vantagem econômica, ou seja, o preço contratado.

- Exemplo: se o contrato for para o desenvolvimento de um software no total de 500 unidades (unidades, pois nos exemplos não será citada nenhuma moeda), esse será o valor do contrato, ou seja, 500 unidades.

Se o contrato for para a prestação de serviço continuado, o correto é utilizar o valor mensal estabelecido multiplicado por 12, isto é, será utilizado o período anual para estabelecer o preço, mesmo que o contrato não termine nesse período.

- Exemplo: se foi estabelecido um custo de 100 unidades ao mês, o valor do contrato deve ser referente a 12 meses, sendo o valor do contrato 1.200 unidades, mesmo que o contrato possa ser rescindido antes de completar o 12º mês.

Se o período for mensal, mas seu término for conhecido, será o valor somado dos meses referentes à prestação de serviço.

- Exemplo: se o contrato for para 15 meses com um custo de 100 unidades ao mês, o valor do contrato será de 1.500 unidades. Se for de 7 meses, com o mesmo custo mensal, o valor do contrato será de 700 unidades.

Ou, então, se for desenvolvimento do software com prestação de serviço, o contrato será misto e o valor adotado será a soma dos dois.

- Exemplo: seguindo os valores estabelecidos nos exemplos anteriores, o valor do contrato seria do desenvolvimento do software mais o período da prestação de serviço anual (no caso de não se conhecer o término do contrato), ou seja, 1.700 unidades. No caso de desenvolvimento do software com contrato de prestação de serviço (conhecendo o término do contrato), seria 2.000 unidades e 1.200 unidades, respectivamente.

Nesse exemplo, deve ficar estabelecido que nenhum software esteja sendo “vendido”, mas apenas desenvolvido e, se for vendido, será objeto de contrato separado, o que é mais recomendável, e mais bem comentado no capítulo 4.

Apenas para concluir, o valor do contrato deve ser sempre na moeda corrente nacional, ou seja, a Lei veta o ato de contratar em moeda estrangeira pactos nacionais.

Haverá algum software sendo comercializado? Como?

Nesse exemplo, nenhum software será comercializado, ao menos diretamente.

Mas havendo a hipótese de algum software ser comercializado, mesmo que seja parte integrante dessa relação jurídica, este será objeto de apreciação separada, em contrato distinto, pois se difere muito da relação de prestação de serviço, além de que tornaria o esclarecimento dos tópicos algo complicado, pois misturaria muitos assuntos. Será melhor o estudo separado.

A prestação de serviço é regrada pelo Código Civil (art. 593) e, o software, pela Lei de Software (Lei nº 9609/98).

Um pequeno exemplo para mostrar que essa é a maneira altamente recomendável de agir, é que quando um software é comercializado, o programador ou titular deverá manter pelo período da validade o suporte necessário, enquanto a prestação de serviço pode ser interrompida a qualquer

momento, com notificação de trinta dias, não sendo necessário manter qualquer suporte.

Note, caro leitor, que este “suporte” aqui mencionado é o que a Lei de Softwares trata como obrigação do programador perante a eficiência do software, não se confundindo com a prestação de serviço de suporte, como já esclarecido no tópico anterior.

É importante entender essa diferença, pois a Lei, por ser extensa, acaba sendo incompleta ou vasta em lacunas, ou até mesmo contraditória.

Quais serão as obrigações do contratante e as do contratado?

Essa é a parte que exige maior atenção e preocupação, em qualquer contrato, pois o que não estiver no contrato não obrigará nenhuma das partes, e isso pode ser prejuízo para uma delas.

Nesse caso e exemplo, algumas diretrizes serão indicadas, mas ressalta-se que as condições são ilimitadas e todo cuidado é pouco.

Bem, o site jurídico, que é a hipótese-exemplo, abrigará diversas contas de escritórios de advocacia, o que indica que vários contratos serão feitos, um para cada contratante.

Cada um deles possuirá um banco de dados próprio para inserir informações de processos que estão sob seu patrocínio. Bem, apesar de a obrigação da inserção ser do contratante, é dever do contratado-programador fornecer todo o suporte (suporte legal – previsto no art. 8º da Lei de Softwares) para que a operação seja bem-sucedida, que finda em obrigação mútua.

Esse conteúdo, uma vez inserido no banco de dados, destinado para controle pessoal e acesso informativo a clientes, por meio de senhas e comandos de ferramentas, torna-se mais uma vez uma obrigação do programador.

Mas nesse caso há outra questão, que não se poderá jamais esquecer, sob pena de grandes riscos e danos: a “senha”.

A “senha” deverá ser gerada pelo contratante e o uso e divulgação dela devem ser bem expressos no contrato, sendo a responsabilidade do contratante. Na omissão dessa contratação, o programador terá problemas.

Um destaque aqui: parece bobagem, mas a questão da senha é de alta importância.

Um provedor de acesso à Internet muito conhecido no Brasil (caso esse bem real) e detentor de muitos clientes pagantes, disponibiliza serviço de “loja virtual”, com um banco de dados próprio. O nome deste provedor será poupado por questões óbvias.

Bem, o caso é que a ferramenta que guarda as “senhas” daqueles que visitam os sites com login, ficam todas armazenadas em um campo de fácil acesso no banco de dados fornecido pelo provedor ao lojista. Assim, o lojista tem acesso direto a todas as senhas de todos os seus clientes que visitam e compram em sua loja virtual alocada no provedor mencionado.

O caso é que nenhum desses clientes da loja virtual acaba sendo cientificado disso e seu login e senha, que deveriam ser totalmente desconhecidos, acabam sendo de fácil acesso.

Aqui há duas grandes razões para este alerta:

A primeira é que o programador deve ser cauteloso e demonstrar isso ao seu cliente antes de entregar o trabalho como “terminado”, dando a ele total conhecimento dos fatos, para que cada internauta possa ter a cautela de gerar uma senha apropriada para o site. Daí, tanto o programador, como seu cliente, estarão livres de possíveis problemas.

A segunda é que estas senhas colocam os internautas em situação de vítimas. O autor desta obra já conheceu casos de quadrilhas que criaram lojas virtuais para simplesmente conhecerem as senhas dos seus supostos clientes, que eram na verdade vítimas. Os clientes-vítimas, após criarem seu login e senha, faziam pagamentos na compra de produtos na loja virtual.

Caso o leitor não tenha conseguido fazer a dedução desta preocupação, então este autor esclarece: normalmente os internautas costumam criar uma senha padrão para sites e muitas vezes usam até mesmo a própria senha do seu banco. Após a compra na loja virtual, o lojista acaba tendo

acesso completo a qual banco o cliente-vítima possui sua conta, agência e possível senha.

Muitos casos foram resolvidos perante Instituições Financeiras e muitos deles estavam diretamente ligados à esta sistemática. Duas Instituições Financeiras, que o autor deste livro teve conhecimento, alteraram seu sistema de acesso on-line para prevenir esta ação maliciosa, todavia, o tal provedor de internet até hoje opera da mesma forma, o que é um absurdo.

De qualquer forma, fica este alerta ao leitor, para demonstrar que coisas simples podem redundar em grandes responsabilidades e a melhor forma de se esquivar é cientificar seu cliente e retirar de si o peso desse perigo, ao menos para transferir ao cliente a obrigação da responsabilidade.

Seguindo com o esclarecimento das obrigações das partes e resolvida a questão da senha, com as cautelas acima ilustradas, estabelece-se a forma de acesso ao suposto site, prevendo onde estará hospedado o site e seu banco de dados, qual será a sistemática de senhas, a quem caberá os acessos, se estes serão limitados ou não, enfim, a previsão dos detalhes.

Além desse serviço, a situação hipotética que estamos utilizando menciona que o site disponibilizará um acervo de legislação, jurisprudências, boletins e demais informações jurídicas para o integral e fiel cumprimento de seus mandatos judiciais. Isso será de responsabilidade total do programador contratado.

Inúmeros fatores estão ligados a esse tópico, mas aprofundar-se no tema seria desgastante ao leitor, mesmo porque a probabilidade e diversidade de eventos danosos seriam infindáveis.

Quais serão as penalidades?

A penalidade contratual é toda perda que o inadimplente tem com o não-cumprimento de sua quota parte no contrato.

No caso, a penalidade será econômica, ou seja, multa.

Mas há penalidades como o instituto chamado “arras” (Código Civil, art. 420). Esse instituto prevê que o contratante perderá o valor adiantado, desde que assim contratado, no caso de desinteresse na contratação, isto é, se o contratante se arrepender de haver contratado, o valor já pago será por ele perdido, em prol do contratado.

Frise-se, o instituto “arras”, apesar de não comum, é simples e certo, mas deve ser contratado expressamente.

Mas se o programador desistir, o valor pago adiantado será devolvido em dobro. Esse é o preço do risco da contratação do instituto “arras”.

Apenas para melhor ilustrar esse interessante instituto, este será aproveitado no exemplo.

Se ocorrer um eventual problema, onde será resolvida a questão?

Essa questão é a mais simples, certamente, mas deve ser expressa. Ela indica em qual Comarca (Cidade) deverá ser discutida a questão judicial, se ocorrer.

Os quesitos escolhidos e o exemplo de contrato

Os quesitos (condições) escolhidos não poderiam jamais espelhar um caso real, assim como o exemplo do contrato a seguir também não reflete a realidade, mas entende-se como mero exemplo, para o entendimento do leitor e para servir como base para um contrato simples, uma vez que possui as questões necessárias a um contrato real.

Por curiosidade e até mesmo complementação, cabe um esclarecimento extra de que contrato é o que se combina meramente. O combinado verbalmente é um contrato e a prova exige duas testemunhas, muito embora na prática isso seja um pouco mais complexo.

O combinado, quando expresso e assinado, é um Instrumento de Contrato e este, sim, possui força legal como “prova”. O instrumento de contrato também exige duas testemunhas para validar o ato, mas estas nem sempre são necessárias fisicamente (estarem presentes) em casos judiciais,

bastando a existência das assinaturas no contrato para já validar a prova.

A diferença entre a necessidade de testemunha no contrato verbal e testemunha no instrumento de contrato é que no primeiro caso as testemunhas validarão o que foi combinado, por isso irão à audiência judicial, para em testemunho validarem o ato. No segundo caso, as testemunhas validam o acordo no instrumento, sendo dispensável o testemunho judicial, pois se entende que o acordo foi presenciado e assim consumada está a questão. A audiência não será necessária para ouvir as testemunhas.

Sem as testemunhas o ato não é nulo, tampouco o contrato, mas se não houver testemunhas, este instrumento não servirá para a ação de execução de contrato, servirá apenas para ação ordinária, que é mais lenta e exigirá audiências para instruir a demanda, ficando o contrato meramente como um elemento de convicção para o juiz, e não para provar os direitos e as obrigações.

Assim, as testemunhas são altamente necessárias, mesmo no contrato por escrito, o instrumento de contrato.

Por fim, ressalta que em seguida somente constará o exemplo em tela, para prestação de serviço. O modelo de contrato para fornecimento de software será tratado no Capítulo 4, dadas suas peculiaridades.

Exemplo de contratação – Instrumento de Contrato

INSTRUMENTO DE CONTRATO DE PRESTAÇÃO DE SERVIÇO E DE OBRIGAÇÕES

De um lado, como CONTRATANTE, o advogado Beltrano, brasileiro, solteiro, advogado devidamente inscrito perante a OAB sob o nº xxx, portador da cédula de identidade RG nº xx.xxx.xxx, CPF nº xxx.xxx.xxx-xx, residente e domiciliado ...; e de outro lado, como CONTRATADO, o webdesigner e programador Fulano de Tal, brasileiro, solteiro, programador, portador da cédula de identidade RG nº xx.xxx.xxx, CPF nº xxx.xxx.xxx-xx, residente e domiciliado, têm entre si, justo e acordado, o seguinte pacto de prestação de serviços, cumulado com obrigação de não fazer, regrado pelas cláusulas e condições a seguir descritas, estabelecendo que as condições aqui não avençadas serão relacionadas às Leis de Software e Direito Autoral, seguidas pelo regulamento do Código Civil.

1. DO OBJETO DO CONTRATO

O objeto do contrato consiste na prestação de serviço, por meio de espaço virtual pela Internet, alocado em um site, denominado “Site Processual e Jurídico”, com direito ao contratante de acesso aos dados e de inserção deles, de sua responsabilidade.

2. DA CONSISTÊNCIA DO SERVIÇO

O “Site Processual e Jurídico” dispõe de um acervo em legislação, jurisprudência e boletins, além de pequenos serviços, como links jurídicos, entre outros.

Também, o “Site Processual e Jurídico” colocará à disposição do contratante um caminho de acesso a um banco de dados, para inserção de informações referentes aos processos e respectivos andamentos.

Esse banco de dados poderá ser acessado por uma senha, denominada senha “Master”, que poderá inserir, alterar, excluir, consultar e acessar quaisquer dados, em texto, nos campos dispostos.

Agregadas à senha “Master”, o contratante terá direito, por este pacto, a dez senhas “Acessórias”, destinadas aos clientes do contratante, que permitirão consultar os dados inseridos pela senha “Master”.

Com isso, o contratante disponibilizará informações atinentes aos processos aos respectivos clientes.

3. DAS RESPONSABILIDADES DO CONTRATADO

O contratado deverá manter a legislação, jurisprudência, boletins e demais serviços devidamente atualizados.

O contratado disponibilizará as ferramentas ao contratante, via Internet, para que o objetivo seja integralmente alcançado, até mesmo com suporte a dúvidas, ora avençado pela forma de e-mail. O e-mail com a dúvida deverá ser respondido no prazo máximo de 24 (vinte e quatro) horas a partir de seu recebimento.

O contratado disponibilizará de uma senha "Master", que será criada pelo contratante, sem conhecimento do contratado e acesso dele, e dez senhas "Acessória", que também serão criadas pelo contratante, sem conhecimento do contratado e acesso dele.

A senha "Acessória" deverá possuir mecanismo de reconhecimento do cliente, evitando que este tenha acesso a processos de outros.

A responsabilidade sobre a obrigação de não-fazer do contratado é relativa a não divulgar a listagem de contratantes, nomes envolvidos nos processos judiciais, e qualquer outra atitude similar, sempre visando colaborar com a discricção e o sigilo resguardado ao advogado, ora contratante.

4. DAS RESPONSABILIDADES DO CONTRATANTE

Este deverá arcar com o valor mensal acordado, como contra-prestação pelo serviço prestado.

O contratante fica terminantemente proibido de fazer uso do banco de dados contratado para demandas que não lhe são patrocinadas. Cada contratante possuirá um banco de dados, individual, específico e não compartilhado por outros.

Essa obrigação anterior fica como responsabilidade de não fazer e a infração dessa condição implicará o dobro da pena avençada.

O contratante também declara que o contratado não possui obrigação para com o provedor de acesso do site, não tendo responsabilidade sobre eventuais e temporárias interrupções do serviço.

5. DO VALOR E DO PAGAMENTO

O valor estipulado para o contrato é de 360 unidades, e o pagamento mensal será de 30 unidades, a ser pago diretamente (em mãos) ao contratado, todo quinto dia útil de cada mês.

No momento da contratação, o contratante adiantará o segundo e o terceiro pagamento, como arras, com previsão no artigo 420 do Código Civil (Lei nº 10.406, de 10 de janeiro do ano de 2002).

Em caso de atraso no pagamento será cobrada uma multa, no próximo mês, de 5 unidades, acrescida de juros e correção legais.

6. DAS PENALIDADES

A parte inadimplente acerca das condições, exceto no atraso de pagamento, arcará com multa penal de 50 unidades, e a condição de obrigação de não fazer será de 100 unidades.

A parte que der causa a via judicial arcará com as despesas do processo (viagens, hospedagens, pedágios, cópias, certidões etc.), processuais (guias de diligências, editais, perícias etc.) e honorários advocatícios, acordados em 20% (vinte por cento) do valor da condenação final.

7. DA ELEIÇÃO DO FORO

As partes elegem o Foro da Comarca de São Paulo para dirimir quaisquer questões oriundas deste instrumento de contrato.

E, por estarem ajustadas, assinam o presente instrumento em duas vias de igual teor e forma, na presença de duas testemunhas instrumentárias, para que este surta seus regulares efeitos jurídicos.

São Paulo, xx de xxxxxx de xxxx.

_____ Contratante	_____ Contratado
_____ 1ª Testemunha	_____ 2ª Testemunha

P.S.: Para obter o download desse modelo ou solicitar informações adicionais visite o site do autor e ou sua lista de discussão, disponíveis em: www.doutord.com.br

As falhas contratuais freqüentes

Não é verdadeiramente necessário ilustrar diversos casos com inúmeros modelos de instrumentos de contrato, pois, como dito anteriormente, cada caso é singular. Assim, o modelo anterior, simples e genérico, contém os dados essenciais, podendo o leitor usá-lo e adaptá-lo como melhor preferir.

Porém, algumas falhas no cumprimento contratual são mais comuns e uma delas é a mais freqüente: a “inadimplência”.

A maior parte das pessoas entende inadimplência como falta de pagamento, o que não corresponde à realidade. No mundo jurídico, a inadimplência é o termo genérico para falta de cumprimento do acordo.

Qualquer condição acordada, em instrumento de contrato ou não, quando não cumprida, é inadimplência. Mesmo o cumprimento parcial é inadimplência total. Não existe “meia inadimplência”.

A inadimplência decorre da falta de cumprimento, mas não é tácita, ou seja, não pode ficar meramente subentendida, ela tem que ser clara e diretamente apontada como falha de cumprimento.

Imputar a inadimplência requer alguns cuidados também, assim o inadimplente, para ser efetivamente caracterizado como tal, deve estar constituído em “mora”.

A “mora” pode ser do contratante ou do contratado, dependendo do caso, isto é, quem “inadimplir”.

A mora

Para facilitar o entendimento sobre a mora, em vez de denominar “contratante/contratado”, será utilizada a forma “credor/devedor”, que será depois mais bem compreendido.

Mora não é simplesmente o não-pagamento, mas a inadimplência em si. Inadimplência é não cumprir com o combinado, repita-se.

Assim, constituir o inadimplente em mora é nada mais que notificá-lo, por meio inequívoco (por uma forma que não se poderá alegar desconhecimento), de que o contrato foi descumprido de alguma forma e que ele (inadimplente) sofrerá a sanção (penalidades) que foi combinada, como multa ou perda de algum privilégio, por exemplo.

O credor, na maioria dos casos, tem como contra-prestação receber algo certo, no tempo, no lugar e na forma devidos, ou seja:

Conforme foi demonstrado no contrato exemplificativo (Na Contratação), o contratante deveria pagar 30 unidades ao mês, diretamente ao contratado, todo quinto dia útil do mês, como se nota pela cópia do trecho citado a seguir.

5. DO VALOR E DO PAGAMENTO

O valor estipulado para o contrato é de 360 unidades, e o pagamento mensal será 30 unidades, a ser pago diretamente ao contratado, todo quinto dia útil de cada mês.

Assim, o tempo é o quinto dia útil, o modo é o pagamento das unidades e a forma é o pagamento direto ao contratado, isto é, nestas condições o credor deverá receber como combinado.

Se houver recusa do recebimento, não houve pagamento tecnicamente. Note que quem deveria pagar pôde até ter tentado pagar, mas o credor recusou-se a receber por algum motivo.

Dessa forma, poder-se-ia acreditar que o devedor é inadimplente, uma vez que não pagou. Mas isso é um absurdo, obviamente, pois tentou efetuar o pagamento, mas o credor recusou-se a receber. Isso é apenas para mostrar que a interpretação popular é errônea; inadimplência não é falta de pagamento, é descumprir o que foi combinado de qualquer forma e neste exemplo, foi o “devedor” que esteve do lado da verdade, sendo o “credor” o nosso “inadimplente”.

Este autor não quer complicar o exemplo, quer apenas mostrar que no mundo jurídico nem tudo é como se imagina na prática. Não é o “devedor” que sempre “deve”, nem o “credor” que sempre tem que “receber”. São essas pequenas confusões que originaram este livro; os programadores confiavam em informações equivocadas e com elas criavam situações de difícil ou impossível reparação.

Este livro é um alerta de perigos e, ao mesmo tempo, um guia que pretende fazer com que os programadores tenham boas cautelas para não serem pegos de surpresa em alguns situações peculiares.

Continuando, nesse exemplo, não tendo ocorrido o pagamento, o inadimplente (credor) deve ser constituído em mora, ou seja, aquele que recusou o pagamento é o inadimplente e para ser constituído em mora, o devedor deverá notificar o credor de que o pagamento não ocorreu, deixando claro que foi por culpa do próprio credor, que sofrerá as penalidades contratadas.

Muitos leitores entraram em contato com este leitor, quando este livro estava na primeira edição, indagando se seria mesmo possível alguém recusar algum pagamento. Assim, este escritor aproveitou a oportunidade desta revisão para melhor esclarecer esta questão, citando o caso típico e mais comum: os agiotas. No mundo da agiotagem, por mero exemplo, é muito comum casos em que o agiota “some” no dia do pagamento, impossibilitando o devedor de pagar sua dívida, somente para que o agiota possa cobrar daí as multas do contrato, muitas vezes envolvendo até imóveis como casas e apartamentos, que serviram como garantia da dívida e constaram no contrato com valores bem abaixo do valor de mercado.

Assim, quando um agiota “some” no dia pagamento, ao invés dele receber a dívida, ele alega falta de pagamento e impõe a multa do contrato, podendo até “tomar” o imóvel do devedor. Esse exemplo muito conhecido no mundo jurídico.

Para o devedor que quer pagar a dívida e evitar problemas, não sendo caracterizado em mora, como ocorreu com o credor que se recusou a receber, o devedor deve promover o pagamento judicialmente, por pagamento em consignação (nome técnico jurídico citado por curiosidade).

Pagando sua dívida judicialmente, o devedor consegue manter a dívida paga e não sofrerá as penalidades do contrato.

Tudo isso está sendo comentado para expor uma das falhas mais frequentes dos contratos com profissionais programadores: a inadimplência.

Ressalta-se, para os mais exigentes desta leitura, que a mora do credor é a mora accipiendi e a mora do devedor é a mora solvendi.

Uma vez bem compreendida a importância de se conhecer o fator da “inadimplência”, há que se conhecer como evitá-la.

A mora e a questão freqüente – A grande armadilha

Uma das causas que mais geram consultas a um advogado é o ato de infringir o contrato, seja por

parte do contratante ou do contratado, como previsto no artigo 394 do Código Civil, ou seja: A Mora.

Se o programador foi contratado para desenvolver um software para uma empresa, sendo este um trabalho autônomo, ocorreu a consumação de um ato jurídico, entendendo-se ato jurídico como o ato que gera reflexos no mundo jurídico.

Daí surgem duas situações possíveis: a mora do programador e a mora da empresa.

Se o programador comprometeu-se a entregar o software pronto e acabado no prazo de 30 dias (por exemplo) e não o fez, este incorreu em mora e se for notificado, ou por alguma cláusula contratual a notificação for dispensável, o programador será considerado inadimplente, podendo responder pelas cláusulas penais do contrato, como multa, rescisão do pacto (rescisão, quebra, término do contrato por previsão de cláusula) e demais cominações de estilo.

Bem, esse parece um exemplo simples, mas não o é, pois muitos contratantes utilizam essa “desculpa” para prejudicarem o programador e até mesmo romper o pacto, sem responder pela rescisão.

Muitos programadores, em depoimento, relataram esse mesmo caso, ao longo das consultas prestadas. Pode-se até afirmar que todo programador, antes do quinto ano como profissional, conhece bem essa “armadilha” que algum cliente pode criar.

Ocorre que um software ou um site, a princípio, nada mais é que mera idéia vaga. Raríssimos são os casos em que o trabalho foi idealizado sem referência alguma e finalizado tal qual foi imaginado, quando da contratação. Todo trabalho, no geral, sofre mutações ao longo de sua concretização.

Na maioria das contratações, o programador expõe uma idéia inicial e esta começa a ganhar “vida” conforme vai desenvolvendo-se. O trabalho é exposto ao contratante para que se verifique a satisfação ou insatisfação em relação ao produto, visando à perfeição, virtude esta que geralmente está calcada nos trabalhos dos programadores e webdesigners.

Nesses momentos, o contratante sempre tem uma idéia diferente ou até mesmo acaba tendo uma outra idéia da que gerou a contratação, obrigando o programador a tomar novos rumos e muitas vezes desperdiçando o trabalho até então desenvolvido, tendo que reiniciar o trabalho para adaptá-lo à “nova” idéia do contratante.

Além do transtorno e da perda das horas trabalhadas, um outro problema muito maior é criado: o início da “falsa” mora do programador contratado.

Os trabalhos mais complexos são pagos, geralmente, por etapas, eqüitativamente. Assim, o contratante acredita estar “amarrando” o programador ao serviço, para que este somente receba pela etapa alcançada.

Isso seria altamente justo, se não fossem as constantes alterações solicitadas pelo contratante ao programador, como na grande maioria dos casos pode-se ver.

As rotineiras alterações, ao longo do projeto, atrasam relativamente os prazos previstos pelo programador e um início de “briga implícita” começa a ser instaurada; isso é chamado de “pretensão resistida” no Direito, sendo o primeiro passo para a lide, ou seja, a busca pela via judicial, decorrida pela mora.

O início dos problemas

De um lado está o programador que trabalhou diversas horas, as quais foram perdidas, e que precisa receber pelo seu trabalho nas datas programadas; de outro está o contratante, que se recusa a pagar ao programador quando este ainda não alcançou a etapa contratada.

O programador acredita que seu trabalho foi prejudicado por “caprichos” do contratante e este, por sua vez, diz que uma ou outra alteração não atrasou o projeto e culpa o programador por não ter atingido a etapa que justificaria o pagamento.

Bem, isso é só o começo que acaba geralmente se agravando, quando o programador, então, também se recusa a terminar o projeto sem receber o que faltava.

O contratante arcou com parte do pagamento, mas não tem nada de concreto do que pagou. Com

efeito, passa o contratante a exigir a devolução do dinheiro que adiantou ao programador, pois tiveram pagamentos e nenhum software existe.

Um caso desses, judicialmente, nunca acaba de forma justa, pois cada um dos lados tem fortes motivos para resignar-se (não se conformarem) contra a decisão judicial, que não poderá atender a ambos, sendo um ou outro o vencedor.

O programador, se vencer, mereceu o pagamento que recebeu, pois efetivamente trabalhou, mas nem sempre o contrato prevê pagamento para o trabalho parcial ou pelas horas trabalhadas. É nesse momento que se encaixa o instituto da “arras”, como citado anteriormente.

Então, justo seria o contratante ser o vencedor, que contratou para ter o software por completo. Os pagamentos seriam apenas adiantamentos do valor acordado, pagos em etapas, consecutivamente, até a entrega total do produto.

Assim, como adiantamento, o contratante acaba acreditando que o valor deve ser devolvido, pois o produto final não foi entregue.

Realmente, esse tipo de caso sempre finda em uma injustiça, para um ou outro.

Assim, é importante, ao contratar, estabelecer exatamente o que se contrata, se seria o trabalho empregado, as horas trabalhadas ou o produto total; assim como se o pagamento seria parcial, se seria referente ao trabalho exercido ou se seria um adiantamento, lembrando que adiantamento é complicado, pois na inexecução do pacto, a quantia deverá ser devolvida se não foi contrato em base de “arras”.

Também, outro fator importante é a quem pertencerá o “código-fonte” do software, já comentado no Capítulo 3.

Sendo assim, e por experiência prática, o mais comum é o pacto que sempre resta em acordar um preço por um serviço completo, ou seja, um valor por um software. A maior parte desses contratos acaba em um Fórum Judicial.

Não importa as horas empregadas ou as alterações feitas e refeitas. O programador terá que entregar o produto, no prazo combinado, ou não receberá como esperava.

Como contornar a situação, quando há a necessidade de atrasar o prazo e evitar todo esse problema?

A resposta é a “Novação”!

A novação

A novação está prevista no artigo 360 do Código Civil e significa que uma nova condição surgiu. Apesar de o código afirmar que é quando o devedor contrai nova dívida, a novação, hoje, é mais ampla que isso, como visto nos exemplos já citados, provando que a legislação é equivocada também neste trecho da vida do programador.

A novação não é somente quando a dívida é renovada, mas quando uma nova condição surge e altera a obrigação e o direito de cada contratante. Esta ideologia não é somente deste escritor, mas é comum este entendimento no Direito, seja na jurisprudência ou na doutrina.

Assim, caso o contratante solicite alterações que possam comprometer o prazo de entrega do software, por exemplo, pode-se promover a novação, para estipular uma nova data de entrega do produto, ressaltando que isso não alterará os pagamentos mensais, evitando que o contratante se recuse a pagar as parcelas sob o argumento de que o projeto está atrasado ou que as etapas não foram ainda alcançadas. A novação poderá ainda prever aumento do número de parcelas ou de seus valores, já que o trabalho foi aumentado.

Porém, muitos contratos não estabelecem a condição de pagamento vinculado a etapa ou etapas, apenas se estipulam pagamentos mensais, por exemplo: um software é contratado. O preço cobrado é de 900 unidades (as unidades continuarão a ser usadas nessa obra para evitar o uso de nome de moedas) e o prazo de entrega é de 90 dias, devendo o programador apresentar o cronograma do desenvolvimento em cada recebimento. Assim, acordam em três pagamentos de 300 unidades, um para cada mês, coincidindo o último pagamento com a entrega.

Sendo assim, o contratante solicitado determina alteração e isso causa um atraso de alguns dias, comprometendo a apresentação do desenvolvimento do software naquela ocasião.

Sob o argumento de que o software não está sendo regularmente desenvolvido, o contratante veta o pagamento daquele mês, imaginando que pode fazer isso baseado no andamento do projeto, que também atrasou.

Isso é altamente comum nos negócios entre contratantes e desenvolvedores, mas essa prática é total e absolutamente errônea, não podendo uma parte (seja contratante ou contratado) deixar de cumprir sua obrigação baseada no descumprimento da outra.

O certo é, mesmo tendo a outra parte descumprido sua obrigação, cumprir integralmente a obrigação que lhe cabe, só assim se poderá executar e exigir o contrato, caso contrário, ambos estarão inadimplentes (e em possível mora) e nada poderão exigir em contra-partida.

Com isso, o programador deverá saber que o contratante nunca poderá recusar o pagamento em situações similares a essa e, caso tenha um contrato regido por pagamentos vinculados por etapas, qualquer alteração no projeto ou modificação que possa refletir nas condições pactuadas, as partes devem formalizar o ato em Novação.

É compreensível que tudo isso seja uma grande burocracia, mas só assim o programador poderá ficar tranqüilo, caso contrário, seu trabalho poderá estar comprometido, poderá nada mais receber e, pior, poderá ser executado e condenado a pagar as multas e demais cominações pactuadas.

Muita injustiça já foi cometida, mas não só por culpa do judiciário, e sim pela inércia das partes e, muitas vezes, pela falta de cautela do programador, que na maioria dos casos, nem sabia como deveria agir.

O Juiz somente pode decidir uma causa baseado nos fatos e documentos que estiverem nos autos (processo). Condição ou condições nunca é algo para ser imaginado ou subentendido, ou até mesmo “presumido”, que é o correto termo técnico.

Assim, o pagamento não pode ser presumido, tampouco a causa do não-pagamento. Da mesma forma ocorre com a obrigação, isto é, não se presume que a obrigação foi alterada pelas partes.

Se houver uma Novação, estipulando nova data de entrega, é óbvio que o Juiz saberá que o programador não atrasou a entrega (em exemplo).

Todavia, se não houver uma Novação, e sim um contrato que estipula uma data certa para a entrega total ou parcial do software, e este não foi apresentado, não importa o que ocorreu, estará caracterizada a mora, conseqüentemente a inadimplência e a obrigação do programador em responder pelas multas e danos, se houver.

Nesses casos, pode-se pensar que testemunhas poderiam ajudar, mas ocorre que as ações de execução contratuais não têm audiência, as partes não ficam diante do Juiz, tudo é decidido apenas por documentos.

Conseguir alterar (converter) uma ação de execução de contrato em uma ação comum, para ser instruída com depoimentos das partes e testemunhas, é algo quase impossível, por uma única razão: no Direito é notório o ditado que “A Justiça não pode socorrer quem Adormeceu”.

Conclui-se então que se o programador sabia que a alteração iria comprometer a data da entrega, deveria ter cientificado o contratante por meio inequívoco e buscar respaldar-se, usando a Lei para proteger-se dela própria. Esse ato é compreendido como inércia da parte, por isso se diz que “adormeceu”, e quem adormece nada pode pleitear, pois ignorou a Lei e seus reflexos, ou até mesmo decidiu correr o risco.

Assim, outro caminho não há, senão proteger-se das alterações do combinado com uma Novação. Se nova condição sobrevier, uma nova Novação poderá ser feita e outras mais poderão consecutivamente ser formalizadas também, pois não há limitação ou restrição, quando for da vontade das partes.

Como se faz uma Novação?

Isso é muito mais simples do que se pode imaginar, basta formalizar um Aditamento.

Um aditamento, apesar de simples, é tarefa difícil nesta obra, pois não se pode prever todas as possibilidades de alteração do combinado. Fica a carga do leitor promover as adaptações que entender conveniente para seu caso. Recomenda-se que um profissional advogado possa auxiliar na confecção dos documentos.

O aditamento

O Aditamento é um instrumento simples e pode ser feito de duas formas: no próprio instrumento de contrato ou em folha separada.

Caso decida-se Novar por aditamento no próprio contrato (usando o verso da folha ou a parte final, se houver espaço), basta informar, como uma cláusula adicional, que determinada condição foi inserida, excluída ou alterada. As partes assinam novamente abaixo do que foi Novado e novamente as duas testemunhas instrumentárias (que tornam o simples acordo em instrumento de contrato), que não devem ser esquecidas.

Optando por documento separado, caso a novação traga condições que não caberiam fisicamente no verso do contrato, as partes devem ser novamente qualificadas, tal qual foi feito no contrato, deve-se citar que as partes qualificadas estão Novando, informar qual condição será inserida, excluída ou alterada e qual condição inicial permaneceu inalterada.

É essencial que esse procedimento seja realizado de forma clara. Para não gerar equívoco de compreensão posteriormente, basta que as partes assinem na parte inferior do documento, na presença das testemunhas.

Assim, a mora será afastada com a novação, formalizada em aditamento, garantindo a paz às partes e em especial ao programador.

A quitação

Após a contratação, eventual novação e seu respectivo aditamento, supõe-se que o trabalho foi finalizado.

Então, chegou o momento da quitação.

Sem a quitação, não há como subentender o término da obrigação, podendo o programador ou contratante incorrer na mora, pois o pagamento e o cumprimento do contratado não podem ser presumidos.

Normalmente, a quitação é dada pelo credor ao devedor, mas no caso da contratação de serviços de programação, a quitação deve ser mútua, diferentemente do que imagina a maioria das pessoas e de algumas interpretações de doutrinas jurídicas. O mundo digital ainda está se formando e muito ainda há que se adaptar para resolver estas diferenças do universo do programador.

Assim, o programador receberá do devedor/contratante a quantia combinada e cederá a quitação do pagamento no ato do recebimento.

O contratante, por sua vez, cederá ao programador uma quitação também, podendo ser meramente da obrigação da entrega do software ou, o mais importante, do software e seu código-fonte. Assim, o contratado (programador) terá a prova de que entregou o código-fonte, que era sua obrigação, demonstrando que cumpriu com a sua parte, evitando que o contratante possa, futuramente, alegar inadimplência do programador, dizendo que este não entregou o código-fonte ou o software, como acordado.

Também, essa última quitação será de suma importância no futuro, pois a entrega do código-fonte indica que a propriedade e os direitos do software foram transferidos, como permite a Lei.

Vale repetir que a transferência dos direitos sobre o software para o consumidor único, que encomendou o trabalho, é simples assim, mas a transferência dos direitos a um titular, para representar o software no comércio, deve ser registrada no órgão competente (INPI).

A contratação direta entre empresa (ou outro) e programador trata-se de uma contratação regrada pelo Código Civil, como visto anteriormente, e não será regulamentada (de forma direta) pelo Código

de Defesa do Consumidor, que exigiria um produto destinado à coletividade, podendo qualquer um requerer cuidados ao programador ou ao seu titular, como exposto no início desta obra.

Sendo a contratação direta e não à coletividade, não há que se falar em Código de Defesa do Consumidor amplamente, assim o código-fonte do software poderá ser transferido sem a intervenção do órgão regulamentador, o INPI, pois os resultados do software nesse caso não refletirão sobre uma coletividade.

Destaca o autor desta obra que tecnicamente há muito mais termos complexos para definir esta situação, mas que ora são ignorados, pois não fariam a menor diferença prática para o caro leitor.

Um exemplo é dizer que o registro da transferência do código-fonte e demais direitos sobre o software deve ser formalizado em contrato perante o INPI, para efeitos de terceiros, isto é, para que ninguém alegue ignorância sobre quem recai os direitos e as obrigações relativas ao software.

Nesse caso de contratação direta, sem interferência de terceiros, está dispensada tal cautela, mas o código-fonte ainda é um bem imaterial, ou seja, é um “tesouro” ao seu detentor.

Se o programador retém o código-fonte, este não poderá ser alterado por outros, sem sua expressa autorização, podendo o programador sempre exigir a “paternidade” do produto.

Caso tenha sido estabelecido que o código-fonte seria entregue ao contratante no término do contrato, deve também constar que os direitos relativos ao software estão sendo transferidos, não podendo o programador no futuro obstar alterações, pois se subentende que o software passou a ser uma propriedade do contratante, como se o programador fosse dele empregado.

A Lei não faz tanta distinção assim como se demonstra nesta obra, mas entende o escritor que deveria, pois muitos foram os casos que receberam a atenção deste profissional envolvendo situações parecidas.

Muitos programadores desenvolveram softwares aos seus clientes, depois forneceram estes softwares aos concorrentes do seu cliente direto; ou depois de entregue o software ou código-fonte, a empresa produziu alterações e o programador queria vetar tais modificações, alegando que na Lei de Software há previsão desse impedimento. Muitos transtornos, danos e prejuízos já foram acompanhados por este escritor, a partir de casos simples como agora tenta expor e eventualmente ajudar a evitar.

Isso deve ficar bem exposto, pois a Lei não é clara nesse sentido, mas os Juízes tendem, em casos assim, a decidir pelo Direito Consuetudinário (Direito dos Bons Costumes), entendendo que uma vez entregue o produto e o código-fonte, regrados por Código Civil e suas obrigações previstas, o software não é uma “Obra Intelectual” puramente, mas sim um produto qualquer, como se fosse um automóvel que não teria a obrigação de fazer a manutenção na concessionária da marca.

Melhor, o Software passa a apresentar o conceito de mero serviço prestado, como um mecânico que conserta um automóvel, ou um médico que presta uma consulta.

Um caso assim foi acompanhado pelo autor deste livro, que pede licença para contar rapidamente, para ilustrar de forma mais clara: um webdesigner foi contratado para desenvolver um web site à uma empresa de renome do ramo de roupas, após feito e entregue o trabalho, esta rede de roupas, então sua cliente, começou a produzir alterações no site. Ocorre que o programador havia colocado este web site, por ele feito, em seu currículo. Após algumas recusas de contratação de seus serviços o webdesigner ficou sabendo que não estavam gostando de seus serviços, pois o site da dita rede de roupas era “péssimo”. Daí é que o webdesigner percebeu que seu trabalho havia sido totalmente poluído e estragado, com as alterações feitas pelo seu cliente. O webdesigner ingressou com uma ação judicial contra a loja, se sentindo prejudicado, pois havia feito o trabalho por valor ínfimo, desejando apenas ter este cliente em seu currículo e, no final, serviu apenas para manchar seu nome e reputação. Em grande resumo, todos saborearam bons prejuízos com este episódio, que poderia ter sido evitado com uma simples cláusula contratual.

Estas cautelas visam evitar que programas sejam “monopolizados” pelo programador ou pelos seus clientes. Imagine este outro caso vivido e acompanhado por este escritor: um software é feito para uma clínica de 5 médicos e, com o passar do tempo, essa clínica conta com mais de 100 médicos. Todos estão acostumados com o uso do software criado e todo o banco de dados e agenda de todos os médicos estão no software.

Mas esses médicos pretendem efetuar uma alteração no software e para isso precisam do código-fonte. Bem, esse seria um momento ideal para o programador que desenvolveu o software obstar qualquer alteração sem sua autorização e, para então autorizar, passaria a cobrar uma verdadeira fortuna para entregar o código-fonte ou ele mesmo fazer as alterações, sabendo que os médicos não pretendiam perder todo o trabalho investido no software, perdendo o banco de dados, a agenda etc., para fazer outro software com outro desenvolvedor.

Neste caso acompanhado o programador pôde sentir “o poder da vida e da morte”.

Esse aproveitamento da situação seria uma ótima oportunidade ao programador, especialmente porque seria uma “coação” permitida por Lei (Lei de Software). Vantagem, direito, proteção, todas estas palavras poderiam ser ditas pelo programador; coação, oportunismo, má-fé, estas poderiam ser pronunciadas pelo cliente. E foi assim mesmo durante a ação judicial, cada qual tinha a sua alegação.

Tudo por uma simples razão: não houve acordo prévio sobre o código-fonte. Assim, é importante saber o destino e a propriedade do código-fonte. Ninguém pode saber o que acontecerá no dia de amanhã.

O contratante somente poderá exigir o código-fonte se assim foi contratado, do contrário será propriedade do programador.

Não entregando o código-fonte, entender-se-á que o que foi entregue é um produto único, como se não fosse possível jamais alterá-lo, sem novo ajuste com o programador.

Caso o contratante, no futuro, promova uma alteração sem autorização do programador, este pode não se conformar e invocar os Direitos de sua Autoria, tendo a prova, pois o código-fonte estaria na sua posse e registro (vide a forma de registro “alternativo”, nesta obra).

E se o contratante solicitar ao programador uma alteração, este poderá negociar o serviço como se fosse um produto novo, como se tivesse que entregar um novo software, pois o resultado seria um produto com o código-fonte novo, diferente.

Assim, há casos em que o primeiro software é propriedade do programador, mas o software alterado pode ser propriedade do contratante.

Qual seria a diferença na prática, então?

Simples, o primeiro software poderia ser utilizado pelo programador para ser aproveitado em outras clínicas/clientes, pois o produto é seu. Poderia até disponibilizar para a coletividade (aí estaria o Código de Defesa do Consumidor presente) e cobrar cada unidade vendida. Poderia ainda colocar o programa livremente na internet, até licenciá-lo com alguma versão de Software Livre.

Mas o segundo software, o alterado e adquirido com código-fonte pelo contratante, não seria mais sua propriedade, não podendo comercializá-lo nem aproveitá-lo para outros fins; seria um software personalizado e que a ele não pertence.

Essa é a diferença, por isso é importante saber e contratar a propriedade do código-fonte, antes mesmo da criação do software.

Desta feita, a quitação é de suma importância, pois os reflexos seriam inúmeros futuramente.

Nesse caso, a quitação tem que ser clara, expondo que o programador entregou ou não o código-fonte, enquanto o programador cede a quitação pelo recebimento da quantia acordada.

Neste livro ainda será ilustrado o registro “alternativo” do código-fonte de software. Todavia cabe neste capítulo, que é a Quitação, adiantar uma dica: a troca de quitação entre cliente e programador pode ser mais cautelosa quando o código-fonte é entregue com o serviço, exigindo algo mais, ou seja, “Selar” o fonte.

Uma mídia pode ser utilizada para isto, como em exemplo um CD, ou até mesmo pode-se imprimir todo o fonte, não há problemas nisso. O importante é conseguir colocar todo o fonte em um envelope muito bem fechado.

Neste envelope o cliente dará a sua assinatura, como um Selo ou Lacre. A razão desta cautela é simples, futuramente, havendo a necessidade de se provar a entrega do fonte, será imprescindível

provar também qual teria sido o fonte entregue.

Este envelope lacrado, com a assinatura do cliente, seria a prova da entrega e do conteúdo de todo o código-fonte, ou seja, além de provar a entrega ainda se provaria na íntegra qual teria sido o fonte entregue.

Parece um absurdo de exagero de cautela, mas não é. Um outro caso que parecia simples em seu começo foi também acompanhado por este escritor. Um software aparentemente simples foi encomendado a um desenvolvedor. O programa teria que gerenciar o controle de comissão de vendedores externos de uma determinada empresa.

O programa foi feito e entregue como combinado, havendo pagamento e tudo mais. O código-fonte foi entregue informalmente, sem nada constar no contrato ou quitação.

A empresa produziu algumas “pequenas” alterações no programa após alguns meses. Passado mais de um ano, um dos vendedores externos da empresa foi fazer uma minuciosa busca e levantamento de comissões. Ele descobriu que estaria sendo “lesado”, pois as comissões estavam sendo pagas erradamente, praticamente trinta por cento a menos.

Todos os vendedores externos fizeram o mesmo e descobriram que também haviam sido lesados. O caso acabou em uma ação trabalhista e o valor pleiteado não era dos menores.

A empresa viu que tudo ocorreu por causa do software, que estranhamente ignorava as vendas feitas com valores abaixo de um teto-mínimo. O advogado da empresa não teve dúvidas, acionou o desenvolvedor do programa, exigindo apuração de responsabilidade e indenização por todas as perdas.

Porém, o desenvolvedor não tinha qualquer prova de que o código-fonte entregue estava perfeito e que o erro teria sido criado depois das alterações realizadas pela própria empresa.

Defender este programador não foi fácil, especialmente pelo motivo da existência do Código de Defesa do Consumidor, que o colocou como prestador de serviço e a empresa figurou como “consumidora”, cabendo ao programador o ônus da prova da perfeição do software, frente à alegação de erro no programa invocada pela empresa-consumidora.

Não havia uma quitação dizendo que a empresa tinha recebido o programa e que o mesmo estava se comportando muito bem.

Era uma ação ganha para a empresa. A Justiça foi feita por uma liberalidade do destino, o desenvolvedor do programa foi salvo processualmente, pois a empresa cometeu algumas falhas técnicas no decorrer do processo e perdeu um prazo importante, logo, deve ficar claro que se não fosse o fator “sorte”, o programador acabaria em um grande prejuízo.

Assim, o programador zeloso jamais deve se esquecer de trocar quitação, para ter a prova de finalização do serviço contrato, que este se apresentou sem incorreções, tendo consigo uma prova física do código-fonte na íntegra que foi entregue. Tudo para evitar possíveis problemas no futuro.

4

As cautelas com o software

Disponibilizando o software

Após a explanação sobre a Lei de Software e a Lei de Direitos Autorais, visualizaram-se as diferenças entre programador autônomo e programador empregado, assim como houve um esclarecimento, com exemplos práticos, sobre como contratar e as cautelas básicas necessárias para efetivar uma contratação mais segura, seja para o autônomo ou empregado.

Bem, no término do software, duas situações são altamente perigosas para o futuro do produto e, por sua vez, ao programador: o código-fonte e o contrato de uso.

Como salientado anteriormente, no início dessa obra e principalmente no Capítulo 2, a Lei (Lei no geral, a Legislação vigente em nosso país) está muito distante de uma perfeita previsão e proteção ao direito sobre um software. Se o assunto for software-livre, bem, então a cautela tem que ser

dobrada, pois nossa legislação parece ignorar totalmente a intenção do mundo livre: “compartilhamento e integração”.

O Direito não deve “criar” uma Lei, como se criasse uma situação, ele apenas Regulamenta uma situação já existente, nada mais. Porém, no caso de Software, a regulamentação apresentou-se altamente falha no quesito “Código-Fonte”.

Isso ocorreu talvez porque os legisladores não tenham conhecimento técnico de informática o suficiente e não puderam prever os reflexos futuros de um software no mundo jurídico.

O software está protegido pela Lei de Direitos Autorais. Então deve receber o mesmo tratamento que as demais obras intelectuais, ressalvando que há princípios específicos regradados na Lei de Software.

Entretanto, nem a Lei de Direitos Autorais nem a Lei de Software faz uma correta e profunda análise sobre o código-fonte, deixando uma lacuna imensa a ser preenchida.

Há que se concordar que a Lei de Direitos Autorais imputa à Lei de Software a ausência de previsão legal específica, e esta, por sua vez, faltando uma correta previsão, imputa ao INPI – Instituto Nacional da Propriedade Industrial – e ao Código Civil uma subsunção (subsunção é a aplicação da Lei ou seu entendimento legal a um caso concreto).

Quando tudo mais ainda for insuficiente, cabe ao Juiz decidir, baseado no Direito Consuetudinário (dos bons costumes), uma correta aplicação legal ao caso, e não havendo Lei para justificar a decisão, deverá o magistrado expor os fundamentos da decisão de forma cristalina, demonstrando os elementos de sua convicção para então justificar o decidido, sem aplicação direta de Lei ou previsão legal.

De forma simples, esse ato é denominado Jurisprudência.

No Brasil não há muita Jurisprudência formada e pacificada, até o presente momento, acerca dos reflexos do código-fonte e não se acredita que nos próximos cinco anos haverá, pois esse é o tempo médio que os Egrégios Tribunais levam para pacificar um entendimento legal.

O autor deste livro tentou buscar casos nos tribunais de São Paulo, para melhor demonstrar a dificuldade da Lei em ser aplicada na rotina dos programadores e webdesigners, mas a precariedade é tanto que sequer foi possível.

Para citar como exemplo, na primeira decisão sobre “Spam”, no Brasil, decidiu-se que o e-mail indesejado (Spam) nada mais é que mera “mala direta”, como se fosse correspondência convencional física (carta). Isso se passou há anos atrás, no ano de 2001, e ainda hoje nada foi alterado ou melhorado.

Oras, a nobre Juíza do caso não analisou a situação corretamente, na simplória visão deste escritor.

No Direito também há um entendimento de que tudo permanecerá igual, até que algo mude.

A forma digital de correspondência, e-mail, é altamente simples, rápida e de baixíssimo custo. Assim, as empresas podem adquirir milhares de contas de e-mail e fazer uma verdadeira bagunça nas caixas postais do internauta.

Um simples comparativo é que há 15 ou 20 anos atrás, qualquer um poderia emprestar seu disco LP (Long Play) ou fita cassete para que seus amigos gravassem para si, isso jamais foi preocupante para as gravadoras, mas hoje tudo mudou, pois o mundo virtual é uma facilidade para certas práticas e hodiernamente é rotina ouvir sobre “pirataria”. Oras, antes não havia o temor da “pirataria” em gravar um LP de um amigo e repassar a outros amigos, agora há convenções e congressos só para discutir isso. Fica muito claro o entendimento de que “tudo mudou” com a vinda da Internet, todavia esta Juíza que decidiu sobre o Spam em 2001 parece não ter acompanhado a evolução do mundo, tal como a Lei, ainda hoje, próximo do ano de 2010, também parece não ter evoluído nada para o universo de Softwares.

Ainda sobre o Spam, para o usuário que utiliza o recebimento de e-mails por um celular, por exemplo, com conexão de baixa velocidade (GPRS, por exemplo), receber Spam, além de aborrecer, causa-lhe gastos, muitas vezes altos.

Assim, uma inversão foi criada, pois praticamente sem nenhum gasto as empresas podem aborrecer e transferir esse gasto aos usuários de e-mail, que não desejavam em hipótese alguma essas mensagens e sequer as lerão.

Essa inversão não foi apreciada pela Juíza e isso comprometeu gravemente a situação, pois muitas empresas aguardavam uma decisão nesse sentido para começarem suas atividades em Spam.

Houve um aumento significativo no uso de Spam após essa decisão, que precisa ser retificada com a máxima urgência, mesmo que muitos anos depois. Este mesmo escritor desta obra diminuiu drasticamente o uso de e-mail por celular, somente por causa dos Spams.

Com esse exemplo, demonstrou-se que é imperiosa uma Lei mais acurada sobre diversos aspectos no mundo digital, em especial no Direito de Tecnologia em geral.

Não é diferente, então, no caso do código-fonte. Pelo contrário, é até mais perigoso.

Apesar de não refletir a uma quantidade enorme, como o Spam, a propriedade do código-fonte poderá gerar grandes transtornos com a falta de posição legal adequada e direta.

Tudo isso foi mencionado para se verificar a fragilidade da Legislação diante do avanço da tecnologia e, ao mesmo tempo, o quão frágil é em relação ao código-fonte.

Bem, o Software é uma criação prevista como obra intelectual pela Lei de Direito Autoral, como bem exposto nos capítulos anteriores.

Em analogia (comparação), um arquiteto que elabora uma planta e um projeto magnífico de uma casa pode cobrar valores altíssimos por seu trabalho, equiparando-se a um grande pintor de época.

Porém, sua planta e projeto não estão previstos como uma obra intelectual, e o arquiteto não poderá obstar uma alteração futura na planta da casa, tampouco no projeto.

Isso quer dizer que também não será necessário obter uma autorização do arquiteto para alterar o projeto inicial.

Com essa analogia, pode-se comparar o trabalho da “engenharia de software” e do “código-fonte”. Em muitos trabalhos corporativos, um software só pode ser desenvolvido após se conhecer a engenharia que será aplicada.

A engenharia de software teve de ser desenvolvida para iniciar a criação do software.

Essa engenharia de software estaria equiparada à planta de uma casa, ou seja, é um trabalho técnico, e não uma obra intelectual.

A obra intelectual é somente aquela prevista na Lei de Direito Autoral.

A pergunta que permanece é: estaria, então, o software, equiparado à outra obra intelectual, como uma pintura a óleo em tela?

Ou será que a engenharia de software deveria fazer parte da Lei de Software?

Se assim ocorrer, pois recebe os mesmos cuidados, é altamente perigoso se adquirir um software de encomenda, pois este seria uma obra inviolável pelo seu detentor/comprador.

O exemplo tratado no Capítulo 3, em que o programador é contratado para desenvolver um software para uma clínica, retrata muito bem essa particularidade, pois este poderia ser um monopólio forte e protegido por Lei autoral, o que é pior (para o mercado em si). Melhor até expondo, este é justamente o pensamento que move o Software-Livre.

A força do mercado poderia acabar fazendo, e até poderá, com que os softwares somente fossem adquiridos de empresas, deixando os “Artistas” esquecidos.

Comparar o programador e seu software a um artista e uma obra rara é algo complexo, quando se pensa nos reflexos do mundo jurídico e, pior, não há previsão legal que os distinga em determinados momentos. São iguais e possuem os mesmos direitos. Mas quem é que compraria um quadro famoso e depois determinaria “alterações” no mesmo? Entretanto, na rotina do software, é difícil

encontrar alguém que adquira um software e não tenha o desejo de alterá-lo.

Assim, é altamente previsível uma alteração na Lei de Software, futuramente, para diferenciar melhor a questão do programador, do software e seu respectivo código-fonte, até mesmo a respeito da inclusão e conceituação da engenharia de software.

Esse é o motivo principal e essencial para uma inteira preocupação nesse sentido, contratando adequadamente o destino do código-fonte, para que uma eventual alteração legal não possa implicar prejuízos e desagradar o programador/criador.

Impossível seria relatar em um único livro todas as possibilidades de problemas baseados em código-fonte, mas acredita-se que a idéia principal foi atingida com êxito, o que é mais importante.

Sendo assim, ao disponibilizar o software, o programador terá ainda mais uma precaução a seguir: deixar bem claro a quem pertence o código-fonte (software mais propriamente dizendo) e quais são as limitações no uso, gozo, disponibilidade, tempo de uso e possibilidade de alterações.

Este escritor pede licença para reforçar esta particularidade, para que o leitor tenha certeza e entenda muito bem quais são as principais preocupações que devem sempre ser lembradas, em cada trabalho:

Limitações no uso;

Gozo – uso do programa;

Disponibilidade – se o programa pode ser transferido a outrem;

Tempo de uso – se há data para expirar a licença de uso;

Possibilidade de alterações no código-fonte.

Se o programador jamais se esquecer destes itens, pode-se acreditar que não haverá problemas. Cercar estes cuidados é 99% de sucesso nas atividades de rotina; a experiência e o tempo de trabalho como advogado neste universo digital já provou isso. Basta um bom contrato de software (licença de uso) para se ter tranquilidade profissional.

O contrato de software

O Contrato de Software não é o contrato que acordou as obrigações da criação, mas sim o contrato de uso do produto, a licença tratada e exposta nos primeiros capítulos desta obra.

Por meio da licença de software, o quesito de suma importância, o “código-fonte”, será então tratado, expondo a quem este pertence e as regras com suas limitações a quem utiliza o produto.

Quando o produto foi feito exclusivamente para um único usuário (pessoa jurídica ou física), esse contrato é dispensável, pois já houve um contrato quando da criação do software e subentende-se que todas as condições já tenham sido tratadas no mesmo documento.

Este item pode até parecer que o este escritor esteja querendo ignorar a Lei de Softwares (art. 9º), pois esta determina que a licença de uso seja condicionada ao uso do programa. Mas deve ficar claro que este item se refere apenas à regularidade do uso, ou seja, regularidade da aquisição (compra) e para fins fiscais. Este artigo em nada se confunde com os direitos e obrigações referente ao código-fonte.

Porém, para qualquer outro fim que não de uso exclusivo, esse contrato é de suma importância para proteger interesses do programador, em especial dois: o Direito Autoral e a exclusão de determinadas responsabilidades.

O Direito Autoral já foi um tanto quanto explorado ao longo desta obra, o que deixa a atenção voltada somente para a exclusão de responsabilidades.

Há programas, e isso é rotina, que inexplicavelmente não funcionam em determinados computadores, outros que causam conflitos, pois o programador não terá como testar seu software em funcionamento conjunto com todos os demais softwares existentes no mercado, assim seu produto pode ser incompatível com outros softwares, gerando problemas aos usuários etc.

Outra questão muito comum é o software ser utilizado inadequadamente pelo usuário.

E, dentre muitas outras questões, uma das mais importantes e que o programador geralmente não percebe é a data de origem do software. Não em relação à validade ou algo similar, mas para que este não entre em conflito com eventual Lei futura ou que gere dúvidas sobre a criação.

Uma criação pode ser feita em 2002 e disponibilizada como gratuita, sem constar da licença a data do produto. Posteriormente outro programador cria algo muito parecido e também disponibiliza seu produto, mas em versão “paga”. Bem, esse último pode alegar que o primeiro produto foi uma cópia do seu produto e, por ser gratuito, está atrapalhando suas vendas, gerando assim a “concorrência desleal” e violação ao direito autoral, tratado pelas Leis já comentadas e também pelo Código Penal, em seu artigo 184, que diz:

Violação de direito autoral

Art. 184. Violar direitos de autor e os que lhe são conexos: (Redação dada pela Lei nº 10.695, de 1º.7.2003)

Pena – detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, ou multa. (Redação dada pela Lei nº 10.695, de 1º.7.2003)

§ 1º Se a violação consistir em reprodução total ou parcial, com intuito de lucro direto ou indireto, por qualquer meio ou processo, de obra intelectual, interpretação, execução ou fonograma, sem autorização expressa do autor, do artista intérprete ou executante, do produtor, conforme o caso, ou de quem os represente: (Redação dada pela Lei nº 10.695, de 1º.7.2003)

Pena – reclusão, de 2 (dois) a 4 (quatro) anos, e multa. (Redação dada pela Lei nº 10.695, de 1º.7.2003)

§ 2º Na mesma pena do § 1º incorre quem, com o intuito de lucro direto ou indireto, distribui, vende, expõe à venda, aluga, introduz no País, adquire, oculta, tem em depósito, original ou cópia de obra intelectual ou fonograma reproduzido com violação do direito de autor, do direito de artista intérprete ou executante ou do direito do produtor de fonograma, ou, ainda, aluga original ou cópia de obra intelectual ou fonograma, sem a expressa autorização dos titulares dos direitos ou de quem os represente. (Redação dada pela Lei nº 10.695, de 1º.7.2003)

§ 3º Se a violação consistir no oferecimento ao público, mediante cabo, fibra ótica, satélite, ondas ou qualquer outro sistema que permita ao usuário realizar a seleção da obra ou produção para recebê-la em um tempo e lugar previamente determinados por quem formula a demanda, com intuito de lucro, direto ou indireto, sem autorização expressa, conforme o caso, do autor, do artista intérprete ou executante, do produtor de fonograma, ou de quem os represente: (Redação dada pela Lei nº 10.695, de 1º.7.2003)

Pena – reclusão, de 2 (dois) a 4 (quatro) anos, e multa. (Incluído pela Lei nº 10.695, de 1º.7.2003)

§ 4º O disposto nos §§ 1º, 2º e 3º não se aplica quando se tratar de exceção ou limitação ao direito de autor ou os que lhe são conexos, em conformidade com o previsto na Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, nem a cópia de obra intelectual ou fonograma, em um só exemplar, para uso privado do copista, sem intuito de lucro direto ou indireto. (Incluído pela Lei nº 10.695, de 1º.7.2003)

Esse crime não seria bem o caso do exemplo, pois não seria uma “reprodução com intuito de lucro” já que o software é gratuito nesta hipótese, conforme alegado pelo prejudicado, mas poderia muito bem servir de alegação subsidiária à “concorrência desleal”, pois mesmo não tendo lucro com o software gratuito, o primeiro programador poderia diminuir o lucro do segundo, gerando danos e uma boa ação criminal, como bem previsto na Lei nº 9.279/96, em seus artigos 2º, inc. V; art. 195 e demais atinentes (distribuir produto gratuito com único intuito de prejudicar o concorrente é estratégia criminosa).

Até o programador “gratuito” conseguir esclarecer todos os fatos, gastos e preocupações, teria grandes prejuízos, mas que poderiam ser evitados com pequenas cautelas; usando este mesmo exemplo, bastaria que o software tivesse em si a data de criação e já estaria demonstrado ser anterior e, logo, com isso não teria qualquer problema.

No Brasil, toda pessoa é inocente até que se prove o contrário e não há ilicitude sem Lei que a preveja, e até mesmo o que não é diretamente proibido é tacitamente permitido. Isso significa que todos são inocentes até prova em contrário e que não há crime sem uma Lei que assim o defina e que o que não é proibido pode ser entendido como permitido.

Mas o direito de requerer investigação e até um processo criminal é de todos, bastando ter a “vítima” indícios do que alega. Assim, qualquer um poderá processar o programador, bastando ter um indício. Evitar problemas é a melhor solução.

O maior nome em Softwares no Brasil, uma empresa estrangeira, chegou a iniciar um processo criminal contra o presidente do ITI – Instituto Nacional de Tecnologia da Informação, certa vez, mesmo sabendo que não era um caso para assim ser tratado. Porém, quem tem mais dinheiro sempre sai na frente neste nosso mundo capitalista e isso gerou muita mídia, gastos e desgastos ao Governo Federal.

Então, caro leitor, nunca tente pensar que “isso” ou “aquilo” jamais acontecerá ou que de fato não é um crime ou não se teve má intenção. Vivemos em um mundo capitalista, repita-se, e todo cuidado é pouco.

Outro problema, tomando o Spam como exemplo, caso o programador desenvolva um Freeware que gere e administre serviço de Spam em dezembro de 2010 e se torne um sucesso, sem que haja qualquer vedação em Lei, não haverá qualquer problema.

Porém, em hipótese imagina-se que em 2011 advenha uma Lei Federal proibindo Spam e qualquer outro software que facilite a veiculação de Spam, sendo essa Lei cominada (com pena atribuída) com prisão de 10 anos.

Bem, o programador fez o software e disponibilizou gratuitamente, fazendo com que muitos utilizassem o software em pouco tempo. Fez questão de constar seu nome, para obter vantagens específicas que procurava, mas esqueceu-se de datar o software no contrato de uso.

Até o programador provar efetivamente que seu software foi criado antes do advento da Lei, com certeza este terá inúmeros problemas com a justiça e até mesmo com a polícia, afora os gastos e desgastos.

Lógico, isso é meramente um exemplo simples e fictício, mas a data, que é o item de menor potencial ofensivo, poderá salvar a situação muitas vezes e jamais complicará, pois a Lei não retroage no tempo, exceto se for a favor. Se o item de menor valor já é tão importante, não se pode ignorar os demais itens.

Assim, conclui-se que o contrato ou licença de uso é essencial, frise-se, especialmente no tocante ao “código-fonte”, que é a base de todos os direitos e obrigações de seu criador.

Então, agora que já houve esclarecimentos sobre a importância do contrato de licença de uso do software, há que se entender os diferentes tipos de contrato, para que a licença correta seja perfeitamente utilizada no caso específico.

Os tipos de contrato de software

O Brasil tem acelerado muito a obtenção de conceitos de informática, mas juridicamente isso não ocorreu, como visto no exemplo do Spam. Como visto, a pouca legislação existente também não atende perfeitamente como seria necessário.

No mundo, há diversos tipos de softwares exigindo diversos tipos de licenças.

Entretanto, esses conceitos não são totalmente aceitos no Brasil e se forem aceitos, será um erro, pois estarão afrontando outros temas legais, ensejando em “negativa de vigência a texto legal”, isso quer dizer que a decisão proferida por um Juiz poderá ser anulada em instâncias superiores quando do recurso judicial, como no STJ – Superior Tribunal de Justiça – ou STF – Supremo Tribunal Federal.

Não sendo essa obra um livro jurídico, não será debatido o tema profundamente para explicar os aspectos que findam nessa interpretação defendida, mas uma rápida exposição é necessária.

O contrato ou licença de uso de um software-padrão é sempre um contrato de adesão, ou seja, ou se adere ou não se adere, não cabendo “negociação” sobre as cláusulas inseridas pelo programador.

Sendo assim, totalmente aplicável ao caso o Código de Defesa do Consumidor, que, por sua vez, protegerá exclusivamente o consumidor, com a interpretação da cláusula de forma mais favorável ao mesmo.

Nesse seguimento, são os trechos principais do Código de Defesa do Consumidor que afirmam tal interpretação:

Disposições Gerais

Art. 47. As cláusulas contratuais serão interpretadas de maneira mais favorável ao consumidor.

Dos Contratos de Adesão

Art. 54. Contrato de adesão é aquele cujas cláusulas tenham sido aprovadas pela autoridade competente ou estabelecidas unilateralmente pelo fornecedor de produtos ou serviços, sem que o consumidor possa discutir ou modificar substancialmente seu conteúdo.

Por esse motivo, defende-se a posição de que no Brasil há menos conceitos de licença de uso aceitáveis do que em outras partes do mundo, sendo exatamente seis tipos diferentes de softwares:

- a. Freeware.
- b. Semi-Freeware.
- c. Shareware.
- d. Software Livre (CopyLeft).
- e. Software Proprietário.
- f. Software Comercial.

Cada um deles possui quesitos suficientemente capazes de atender às exigências do programador, sem afetar o destino do software e muito menos a legislação nacional.

Importante esclarecer que muitas empresas se defendem alegando que possuem acordos com associações e outros, que autorizam tais práticas (práticas de usar Softwares em desacordo com a Legislação vigente), entretanto, esses acordos, ou outro, não substituem a Lei Federal, não estão acima dela e tampouco têm autoridade legal para substituí-la.

Assim, o ditado “perante a Lei não se alega torpeza” não pode ser preterido por Lei Federal que regula e protege interesses dos consumidores.

Acrescentando, o que não está na Lei não pode ser imputado ao consumidor, que não tem obrigação alguma de conhecer tais acordos ou regulamentações de órgãos sem legitimidade. Enfim, fica valendo a Lei Maior, a Lei Federal e a Constituição Federal.

Por esse motivo, não serão tratados conceitos relativos a OEM, FPP, OPEN, Select, EA, X11, entre outros.

Isso seria uma imensa confusão e, no final, obviamente, seriam tais cláusulas anuladas pelo judiciário em um eventual litígio, ficando o programador sem a proteção que buscava, ao menos até regulamentação direta sobre tais termos e usos.

Apenas e tão-somente para ilustrar o que aqui se defende, será usado um exemplo, o OEM, para justificar a interpretação de que os seis conceitos anteriores são mais seguros que tentar “brigar” para validar outros conceitos.

Um produto OEM (Original Equipment Manufacturer – Fabricante de Equipamento Original) nada mais é que um software de interesse comercial, uma espécie de “jogada comercial”, que por si só já infringe o regulamento jurídico Brasileiro, pois enseja, praticamente, em “Venda Casada”, o que não é

permitido. Este caso é similar ao invocado pelo presidente do ITI – Instituto Nacional de Tecnologia da Informação, e que resultou em muitos problemas para ele, em meados de junho de 2004, como já comentado nesta obra.

Entretanto, sem saber exatamente o motivo, tal produto é absolutamente aceito e até o presente momento nada foi feito contra isso (curioso).

O fato é que o produto OEM não é um software para ser simplesmente comercializado; para ser adquirido, o interessado deve comprar em conjunto um computador, um hardware na verdade, sendo um PC ou PDA, por exemplo.

A simples compra de um monitor não dá o direito de se adquirir um OEM, pois um monitor não é um hardware que precise de um sistema operacional, é apenas um acessório.

Este OEM, por exemplo, é um software mais barato, para que o adquirente do hardware possa levar, então, um sistema operacional mais barato, “já que está comprando um computador”. Na maioria dos casos, vem até gratuitamente (nada exclui o entendimento de que o preço está incluso no produto em seu todo) para o comprador.

Porém, o OEM não pode ser empregado em outra máquina, ou seja, o comprador do hardware adquira conjuntamente o produto OEM, porém, posteriormente, vem a adquirir outro computador. Nesse caso, será necessária a compra de outro sistema operacional, pois o software é vinculado ao hardware, não podendo o usuário “transferir” o programa para seu novo computador, surgindo aí a obrigação do usuário arcar com o preço do software, uma vez que se acostumou com o programa e seus arquivos já estejam à ele vinculados.

Note que o produto OEM não possui nota fiscal separada da do hardware, e se assim for, fará menção à outra nota fiscal, a do hardware, pois um não existe sem o outro. No pensamento deste escritor isso é uma falha enorme, pois ignora totalmente o artigo 9º da Lei de Softwares.

O OEM não possui autorização expressa de uso, nem traz claramente as condições de uso, estando esta prática totalmente contrária à nossa Lei, mas, qual Legislador se importa? Há em alguns computadores o selo de licença de uso, que obviamente não pode ser destacado do computador e aderido a outro, tampouco este selo é previsto em nossa Lei como “substituível” à Nota Fiscal ou à Licença de Uso.

Um detalhe importante é que, sem a Nota Fiscal, os impostos não são cobrados.

Ainda, já que nem sempre (ou raramente) as empresas que vendem os hardwares têm a cautela de destacar na Nota Fiscal que existe um OEM na máquina, em eventual visita de verificação de software ilegal, o usuário pode ter sérios problemas. É certo que a cultura geral se mostra conhecedora do selo que é colado na máquina adquirida, mas este selo não é previsto na nossa Lei, nem é eterno e pode muito bem ser “perdido”.

Afora estes problemas documentais e fiscais, outra questão importante ligada aos OEM é simples: o custo pode se refletir em uma enganação.

Um sistema operacional do tipo OEM só serve para ligar a máquina, basicamente, ele não tem uma função de aplicativo útil na vida profissional em geral dos usuários. A utilidade de um computador vem com seus aplicativos. Bem, no caso ora reportado estes aplicativos devem seguir a plataforma do OEM, fazendo este “gratuito” programa se tornar uma armadilha, pois o que deveria ser mais “barato” torna-se mais caro, corroborando com o ditado que “caro é o barato que para nada serviu”, ou “quem paga mal, paga duas vezes”.

Utilizando nomes fictícios, em seguida há um exemplo prático desse caso:

Um consumidor adquiriu um computador e recebe, como OEM, um sistema operacional aqui denominado OSExemplo. Um OSExemplo custou 500 unidades. Entretanto, o consumidor era advogado e precisou de um editor de textos para seu trabalho. O OEM OSExemplo não possuía o editor de texto, que custou mais 250 unidades.

Todavia, se o consumidor tivesse comprado uma licença separada, não OEM, do OSExemplo, por 600 unidades, teria direito não só ao editor de texto, como também seria o proprietário dos produtos, não importando qual hardware utilizasse, no caso de troca de equipamento transcorrido algum tempo. Ou seja, no futuro, caso este profissional troque seu computador, ele somente possui o tal editor de texto e terá que comprar outro sistema operacional, pois o então utilizado era um OEM e não poderá

ser transferido para seu novo equipamento, obrigando-o a nova compra, fazendo com que ele gaste cada vez mais.

Essa conta é perfeitamente provada ao analisar os produtos disponíveis no mercado. É exatamente isso o que ocorre. Essa falta de exposição correta da informação é contrária ao artigo 31 do Código de Defesa do Consumidor, como transcrito e citado anteriormente. A falta de respeito das empresas com o consumidor é tão grande quanto a falta de conhecimento técnico de nossos Legisladores para poderem lidar com a situação.

Apesar de ser aceito hodiernamente no mercado e de não ter se deparado com nenhum problema jurídico, acredita-se que futuramente, quando o judiciário estiver mais preparado para os avanços tecnológicos e, ao menos, saiba conceituar melhor o uso da tecnologia, como no caso – por exemplo – do Spam, talvez os produtos OEM não sejam tão simploriamente aceitos, pois infringem o regulamento básico de proteção do consumidor, não só por ser uma “Venda Casada”, mas também porque esse conceito do “barato que vira caro” não está devidamente esclarecido para o consumidor (art. 31 do Código de Defesa do Consumidor), além de falhar com a via fiscal.

Até que isso seja regrado corretamente, não se aconselha o uso do conceito OEM, assim como outros, cada qual por sua característica própria, pois o programador poderá ter, eventual e futuramente, seu produto obstado por Lei Federal, causando-lhe prejuízos. No mínimo, prefere este escritor ignorar os conceitos que não estejam no nível mínimo profissional.

Em resumo, defende-se a idéia de que para o regulamento existente no Brasil, seis sejam os conceitos básicos para as licenças de software, a seguir expostos separadamente.

Importante lembrar que estes seis conceitos se enquadram na legalidade de comercialização, como já mencionado nessa obra, isto é, o programador nem sempre tem que ser o responsável final pelo software, pois pode comercializar a exploração econômica deste a um terceiro, ou pode ser programador empregado (sendo o empregador o responsável) ou simplesmente transferir tais direitos a um terceiro, para que este faça a comercialização do software para o consumidor final, assim ter-se-á o “Titular dos Direitos” e tal contrato de transferência de direitos deve ser formalizado no INPI, para efeitos de ciência a terceiros.

O software freeware

O software freeware é também um software mal interpretado pelos usuários. Muitos acreditam que por ser freeware, gratuito, é de domínio público.

Apenas para recordar, o software de domínio público, conforme a Lei de Direito Autoral, Lei n. 9.610/98, pode ser obtido por qualquer um, tornando-se este um novo criador, por esse texto, do artigo 14, que diz:

Art. 14. É titular de direitos de autor quem adapta, traduz, arranja ou orchestra obra caída no domínio público, não podendo opor-se a outra adaptação, arranjo, orquestração ou tradução, salvo se for cópia da sua.

Isso quer dizer que um software de domínio público pode ser alterado por qualquer um, que passará a ter direitos autorais sobre este, alterando o software de “domínio público” para “software shareware”, por exemplo.

Porém, o software freeware, apesar de ser gratuito, não é de “domínio público”, diferentemente do que imaginam muitos usuários.

Um software freeware é livre para o uso, a cópia e para a distribuição, desde que da mesma forma disponibilizado primeiramente e com as mesmas condições impostas.

O freeware, por si só, não autoriza a alteração, tampouco obriga o programador a exibir o código-fonte.

O freeware é propriedade imaterial do programador e está protegido pelas Leis de Software e Direito Autoral.

Assim, para se alterar um software freeware, é necessária a autorização do programador, onerosa ou gratuita, e este poderá obstar e até retirar do mercado qualquer software copiado indevidamente

ou alterado sem sua autorização.

É importante salientar que muitos softwares na Internet se denominam freeware, mas vetam a distribuição deste, o que faz com que se insira em outro conceito, causando muita complicação. Assim, a licença de uso fica prejudicada.

Exemplo de Contrato ou Licença de Uso para software freeware

Licença de Uso para o software freeware “Nome do Software”

Licença exclusiva para a versão “Especificar a Versão”

Direitos Autorais: “Nome do Titular”

(Citar o número de registro do contrato no INPI – Instituto Nacional da Propriedade Industrial –, caso os Direitos Autorais tenham sido transferidos.)

Direitos de Criação: “Nome do Criador”

Data do Software: dia/mês/ano

Direitos Reservados e Protegidos pelas Leis Federais atinentes (citar registro no INPI – Instituto Nacional da Propriedade Industrial –, caso tenha).

Site: www.sitedoprogramadorousoftware.com.br

E-mail: programador@provedor.com.br

(Pelo menos uma fonte de contato é necessária, para se requerer as autorizações devidas.)

Este programa é um software freeware, denominado “Nome do Software”, para uso específico de “especificar o uso do software resumidamente”.

O Software requer o Sistema Operacional “Especificar o OS” e os seguintes softwares adicionais (se for o caso) “Especificar os softwares necessários”.

Por ser um software freeware, o usuário poderá utilizá-lo por período indeterminado, poderá promover cópias e distribuir o software livremente, desde que conjuntamente com essa licença de uso.

Qualquer alteração desejada deverá ser previamente autorizada por seu criador, pelos endereços anteriores, sob pena das cominações legais.

O(s) detentor(es) dos Direitos Autorais e criador(es) desse Software não se responsabiliza(m) pelo uso do programa, assim como não garante(m) que este terá total desempenho ou será totalmente compatível com o hardware do usuário, demais softwares usados pelo usuário e/ou manuseio do usuário.

O usuário, ao prosseguir na instalação desse software, declara estar ciente de todas as condições aqui expostas, eximindo o criador e o detentor dos Direitos Autorais de quaisquer atos ilegais cometidos, por qualquer uso que seja desse programa.

O usuário declara estar ciente da existência do manual de uso do programa, em português, determinado por Lei Federal.

O direito de uso é pessoal e intransferível. Se este programa for distribuído ou utilizado por outrem, cada usuário deverá garantir sua licença freeware, instalando o software.

O uso desse programa é de total responsabilidade do usuário, não estando o programador e o titular dos Direitos Autorais coobrigados a terceiros.

Ao instalar esse software, o usuário estará concordando com todas as condições dessa

licença e se obrigando a respeitar a Lei de Software n. 9.609/98, a Lei de Direitos Autorais n. 9.610/98 e demais Leis atinentes ao caso, especialmente a legislação criminal.

P.S.: Para obter o download desse modelo ou solicitar informações adicionais visite o site do autor e ou sua lista de discussão, disponíveis em: www.doutord.com.br

O software semi-freeware

Este software segue os mesmos parâmetros do Software Freeware, mas possui uma única diferença: não pode ser distribuído.

Assim, o Semi-Freeware pode ser usado gratuitamente e até mesmo copiado (cópia de segurança, como trata a Lei de Software, em seu artigo 6º, inciso I), porém não é permitida a distribuição ou alteração do produto.

A distribuição comumente usual em revistas que presenteiam os leitores com um CD contendo vários programas é proibida para esse software, pois a distribuição é vedada, porém algumas revistas não respeitam essa norma e disponibilizam softwares como se esses fossem Freeware.

Caso haja a autorização do criador para distribuir o que não se pode distribuir, isso deve constar do próprio CD, se o contrato de licença de uso não foi alterado, pois trata-se de crime e toda cautela é necessária.

A verdade é que praticamente ninguém tem paciência para ler esse contrato, mas mesmo assim o uso do software induz ao raciocínio de que o usuário tem ciência do fato.

Por isso é que tais revistas, se não tiveram a cautela de obter autorização de seus criadores, poderão responder por crime e indenizar o criador do software.

Alguns criadores produzem software Semi-Freeware, justamente esperando que revistas o utilizem como se Freeware fossem, para posteriormente obterem vantagem econômica, sendo essa prática outro delito.

Para evitar a interpretação de que o programador teve a intenção de praticar esse crime, permitindo a distribuição das revistas para posteriormente solicitar indenização, sugere-se que o “Semi” seja verdadeiramente destacado, mas nada irá isentar a revista ou a responsabilidade de o leitor ler, com muita atenção, o contrato ou licença de uso do software.

Assim, se um produto Semi-Freeware for distribuído, caberá indenização pelo Direito Autoral ao programador, independentemente do destino criminal de um ou outro.

O Software Semi-Freeware é muito utilizado pelo programador ou empresa quando é necessário ter um controle de download, para se conhecer a quantidade e até obter informações e dados do usuário, verificando-se, assim, se é um software “economicamente viável” para ser, então, comercializado ou se montar um banco de dados de usuários, uma vez que a licença de uso ou serial do programa é enviada por e-mail ao usuário, fazendo com que se conheça uma conta de e-mail ativa e de interesse por esse software.

O escritor deste livro serviu como advogado em dois casos bem definidos de uso de Semi-Freeware. As duas empresas buscavam números para conseguirem um patrocínio ao seu programa. Os patrocinadores queriam conhecer o potencial do software antes de qualquer investimento.

O Semi-Freeware foi utilizado para que cada programa tivesse um registro, tornando possível conhecer o potencial do software e a quantidade do público-alvo. Isso tornou o investimento viável e o patrocínio foi realizado. Esta é a grande vantagem do Semi-Freeware, o programador consegue seu retorno econômico, o investidor consegue sua mídia e o usuário consegue ter o software sem qualquer custo para si.

Exemplo de Contrato ou Licença de Uso para Software Semi-Freeware

Licença de Uso para o Software Semi-Freeware “Nome do Software”

Licença exclusiva para a versão “Especificar a Versão”

Direitos Autorais: “Nome do Titular”

(Citar o número de registro do contrato no INPI – Instituto Nacional da Propriedade Industrial –, caso os Direitos Autorais tenham sido transferidos.)

Direitos de Criação: “Nome do Criador”

Data do Software: dia/mês/ano

Direitos Reservados e Protegidos pelas Leis Federais atinentes (Citar registro no INPI – Instituto Nacional da Propriedade Industrial –, caso tenha.)

Site: www.sitedoprogramadorousoftware.com.br

E-mail: programador@provedor.com.br

(Pelo menos uma fonte de contato é necessária, para se requererem as autorizações devidas.)

Este programa é um Software SEMI-Freeware, denominado “Nome do Software”, para uso específico de “especificar o uso do software resumidamente”.

O Software requer o Sistema Operacional “Especificar o OS” e os seguintes softwares adicionais (se for o caso) “Especificar os softwares necessários”.

Por ser um Software SEMI-Freeware, o usuário poderá utilizá-lo por período indeterminado, poderá promover cópia de segurança e reutilizá-lo em outro hardware de seu uso, mas NÃO poderá distribuir o software livremente, nem mesmo quando conjuntamente com essa licença de uso.

Qualquer alteração desejada deverá ser previamente autorizada por seu criador, pelos endereços anteriores, sob pena das cominações legais.

O(s) detentor(es) dos Direitos Autorais e criador(es) desse Software não se responsabiliza(m) pelo uso do programa, assim como não garante(m) que este terá total desempenho ou será totalmente compatível com o hardware do usuário, demais softwares usados pelo usuário e/ou manuseio do usuário.

O usuário, ao prosseguir na instalação desse software, declara estar ciente de todas as condições aqui expostas, eximindo o criador e o detentor dos Direitos Autorais de quaisquer atos ilegais cometidos, por qualquer uso que seja desse programa.

O usuário declara estar ciente da existência do manual de uso do programa, em português, como determinado em Lei Federal.

O direito de uso é pessoal e intransferível. Se este programa não foi obtido licitamente, sendo diretamente da fonte, não deverá ser instalado. Cada usuário deverá garantir sua licença, instalando o software separadamente e adquirido diretamente pelo endereço de download fornecido no topo deste documento.

O uso desse programa é de total responsabilidade do usuário, não estando o programador e o titular dos Direitos Autorais coobrigados a terceiros.

Ao instalar esse software, o usuário estará concordando com todas as condições dessa licença e se obrigando a respeitar a Lei de Software n. 9.609/98, a Lei de Direitos Autorais n. 9.610/98 e demais Leis atinentes ao caso, especialmente a legislação criminal.

P.S.: Para obter o download desse modelo ou solicitar informações adicionais visite o site do autor e ou sua lista de discussão, disponíveis em: www.doutord.com.br

O software shareware

O Software Shareware é uma forma perfeita de se promover a venda de um software, pois possui uma qualidade altamente vantajosa, tanto ao programador quanto ao consumidor adquirente.

O Software Shareware é aquele que se pode usar, copiar e distribuir livremente, mas o uso é temporário, devendo o interessado arcar com o pagamento do software caso deseje o uso continuado. É uma forma do consumidor usar e testar na prática o programa, verificando se este é o que esperava e se terá a efetiva utilidade que buscava.

Também, o Shareware não tem a obrigação de um software completo, ele pode ser parcial, apenas para demonstração, pois o uso do programa, na íntegra, exigiria mesmo a compra. Assim, ele se torna similar ao “Demo”, ou “Demonstração”, mas esse conceito não é reconhecido como software pelo escritor e isso está mais bem comentado no tópico Vírus de Computador, capítulo 4.

Conforme determina o Código de Defesa do Consumidor, todo e qualquer produto pode ser devolvido até sete dias após a compra e, em caso de compra pela Internet, o prazo começa a contar após o recebimento do produto.

Essa devolução é complicada para o vendedor, tanto administrativamente quanto para fins fiscais, gerando um gasto conhecido no mundo da economia e combatido pelo projeto denominado como “Seis Sigma”.

Destaca-se que o Projeto Seis Sigma é a análise de estatística, para controle das variáveis do processo de venda, visando obter o maior acerto e o mínimo prejuízo causado pela devolução de mercadorias, além da eliminação de gastos secundários dentro do processo.

Para uma empresa obter sucesso em Seis Sigma, é necessário apresentar menos que 0,002 parte por milhão, atingindo, assim, a perfeição de 99,9999998, ou seja, seis números “nove” após a vírgula, sendo o melhor resultado (seis noves) de um total de 100%.

Com o Software Shareware, isso pode ser mais bem alcançado, pois serão mínimas as devoluções, garantidas por Lei, pois o simples fato de o consumidor alegar que o produto não é exatamente o que pretendia quando o comprou já pode justificar o pedido de devolução do programa com reembolso da quantia paga.

Já tendo o consumidor testado o produto, não haverá risco, e se houver, será mínimo, de devolução.

Também, é ótimo para o programador, pois o consumidor poderia não comprar seu produto, uma vez que não o conhecia, optando por outro de menor custo.

Se o produto for testado, o consumidor poderá ser “seduzido” por ele, quando pôde verificar sua utilidade e então pode comprá-lo para continuar com as informações contidas e/ou utilizando seu serviço, que, muitas vezes, acaba “conquistando” o comprador, seja pelo uso ou por já ter se acostumado a ele.

Assim, o Shareware pode ser usado, copiado e distribuído livremente, mas o uso continuado, após o período cedido pelo programador, geralmente de 30 dias, será garantido somente após o efetivo pagamento da licença, que não necessariamente deverá ser diferente da já apresentada para a demonstração, podendo ser a mesma para a apresentação e o uso efetivo do produto.

Exemplo de Contrato ou Licença de Uso para Software Shareware

Licença de Uso para o Software Shareware “Nome do Software”

Licença exclusiva para a versão “Especificar a Versão”

Direitos Autorais: "Nome do Titular"

(Citar o número de registro do contrato no INPI – Instituto Nacional da Propriedade Industrial –, caso os Direitos Autorais tenham sido transferidos.)

Direitos de Criação: "Nome do Criador"

Data do Software: dia/mês/ano

Direitos Reservados e Protegidos pelas Leis Federais atinentes (citar registro no INPI – Instituto Nacional da Propriedade Industrial –, caso tenha).

Site: www.sitedoprogramadorousoftware.com.br

E-mail: programador@provedor.com.br

(Pelo menos uma fonte de contato é necessária, para se requererem as autorizações devidas.)

Este programa é um Software Shareware, denominado "Nome do Software", para uso específico de "especificar o uso do software resumidamente", no período permitido.

O Software requer o Sistema Operacional "Especificar o OS" e os seguintes softwares adicionais (se for o caso) "Especificar os softwares necessários".

Por ser um Software Shareware, o usuário poderá utilizá-lo pelo período determinado de "30 dias – por exemplo – ou o tempo que se achar adequado". Decorrido esse período, o uso será permitido após o pagamento efetivo do uso desta licença, quando será fornecida uma senha de liberação do programa.

Também o usuário poderá promover cópia de segurança da versão shareware, salvando para si sua senha no caso de pagamento e reutilizá-lo em outro hardware de seu uso, entretanto poderá usá-lo em apenas um único hardware de cada vez. O uso em um segundo hardware requererá nova licença.

Por fim, o usuário poderá distribuir a versão shareware do software livremente, desde que conjuntamente com essa licença de uso.

Qualquer alteração desejada deverá ser previamente autorizada por seu criador, pelos meios citados anteriormente, sob pena das cominações legais.

O(s) detentor(es) dos Direitos Autorais e criador(es) desse Software não se responsabiliza(m) pelo uso do programa, assim como não garante(m) que este terá total desempenho ou será totalmente compatível com o hardware do usuário, demais softwares usados pelo usuário e/ou manuseio do usuário.

O usuário, ao prosseguir na instalação desse software, declara estar ciente de todas as condições aqui expostas, eximindo o criador e o detentor dos Direitos Autorais de quaisquer atos ilegais cometidos, por qualquer uso que seja desse programa.

O usuário declara estar ciente da existência do manual de uso do programa, em português, como determinado em Lei Federal.

O direito de uso é pessoal e intransferível. Se este programa não foi obtido licitamente, não deverá ser instalado.

Cada usuário deverá garantir sua licença, instalando o software, separadamente, no caso da versão shareware e no caso da versão completa também, mas nessa última, o uso será somente em um hardware para cada licença obtida.

O uso desse programa é de total responsabilidade do usuário, não estando o programador e o titular dos Direitos Autorais coobrigado a terceiros.

Ao instalar esse software, o usuário estará concordando com todas as condições dessa licença e se obrigando a respeitar a Lei de Software n. 9.609/98, a Lei de Direitos Autorais n. 9.610/98 e demais Leis atinentes ao caso, especialmente a legislação criminal.

P.S.: Para obter o download desse modelo ou solicitar informações adicionais visite o site do autor e ou sua lista de discussão, disponíveis em: www.doutord.com.br

O Software Livre – Introdução nas Mudanças

O Software Livre, conhecido também como CopyLeft, é o programa com características em oposto ao chamado “Software Proprietário”.

Inicialmente destaca-se que esta modalidade de programa movimentou e muito a vida deste escritor, que pede para fazer uma introdução a este tema de forma rápida:

A primeira versão deste livro, publicada no ano de 2003, trouxe uma versão para o Software Livre que irritou muitas pessoas, especialmente os apaixonados por esta modalidade de software.

Ocorre que este escritor via diversas condições que não coadunavam com a Legislação Brasileira, daí afirmou que o Software Livre não estaria adequado para a realidade nacional, da mesma forma que se afirmou em toda a obra que a nossa Legislação não recebia muito bem os conceitos e regras do universo digital.

Acreditou este autor que estava claro que havia uma incompatibilidade entre regramento jurídico e as licenças de alguns softwares, não somente os Softwares Livres, mas tantos outros. Porém, não se sabe a razão, a coletividade parece não ter compreendido adequadamente esta crítica às normas Brasileiras.

Todavia, o ideal filosófico do mundo Livre parecia bater de frente com a Legislação Nacional, por suas licenças que foram invocadas por este escritor.

Esta afirmativa chamou a atenção da coletividade e uma lista de discussão (GPL-Br) foi criada para esclarecer os pontos destacados como incorretos, tanto nas licenças Livres como na Legislação, era um canal dedicado aos programadores, com o intuito de decidirem as metas e tarefas a serem feitas. Esta lista ainda se encontra na internet e possui todo o histórico de mais de 2500 mensagens trocadas em curto prazo de tempo na evolução da discussão na íntegra e cada progresso obtido.

Aos poucos a coletividade começou a compreender e até a apoiar os pensamentos deste escritor. Este movimento começou a ganhar força e este escritor foi convidado a integrar um Comitê específico criado pelo ITI – Instituto Nacional de Tecnologia da Informação. Também há registros disponíveis disto na internet e no próprio site do ITI.

Em Brasília muitas palestras e seminários ocorreram, também com a presença deste autor, que defendia uma alteração Legal para melhor adequação do Software Livre no Brasil. Mas, alterar um texto de Lei no Brasil é tarefa muito burocrática, lenta, pesada e quase impossível.

O que parecia realmente impossível foi o mais prático a ser feito, a Fundação do Software Livre (FSF – Free Software Foundation) foi contatada, o problema foi esclarecido e restou provada a complicação de se alterar algo no Brasil.

Inacreditavelmente a FSF, também com a CC – Creative Commons, permitiu alteração das licenças de uso e a questão foi resolvida, inclusive com uma tradução oficial das licenças, que até não existia e as traduções encontradas em texto nacional não eram reconhecidas pela entidade. Esta foi a primeira vez na história do SL – Software Livre que isso ocorreu em virtude das normas inócuas de um País.

Hoje o caro leitor pode contar não somente com licenças apropriadas para o nosso mundo Jurídico Nacional, como também com licenças com tradução oficial em língua Portuguesa.

Esta vitória se deu à coletividade do Software Livre no Brasil, que se mostrou empenhada ao ideal maravilhoso da “integração e compartilhamento” proposto na liberdade desta modalidade de

programa de computador.

Assim, o que se entendia por Software Livre no Brasil ganhou nova perspectiva, que passa agora a expor:

O Software Livre (CopyLeft)

Esta modalidade de Software visa a Liberdade, ou melhor: as Liberdades.

Poder-se-ia afirmar que duas são as liberdades mais vitais para o SL (Software Livre): a liberdade de se conhecer o código-fonte de qualquer programa livre e a liberdade de poder distribuí-lo irrestritamente.

Mas as liberdades vão um pouco além disso e, com elas, alguns riscos surgem.

Talvez, para melhor facilitar o entendimento e a leitura deste trecho, seja melhor discorrer sobre o assunto, então:

O SL se difere não pela sua construção e linguagem de programação, mas pela licença de uso à ele atribuída, que visa a livre distribuição e compartilhamento total do código-fonte. Qualquer forma de impedimento à estas diretrizes básicas impedem a natureza da liberdade proposta e frustra todo o movimento, além de ser prática incorreta e proibitiva da licença. Contrariar uma licença escolhida por seu criador resulta em violação de direito de autor.

Esta liberdade pode ser graciosa ou onerosa, isto é, pode-se cobrar ou não pela distribuição do programa, mas nunca recusar a distribuir ou publicar o código-fonte. As liberdades propostas não se confundem com preço ou cobrança, afinal, Software Livre não é software de graça (Software Livre em inglês é Free Software; “Free” quer dizer “livre” e não “grátis”).

As regras básicas de um Software Livre são quatro:

1. A Liberdade de executar o programa, para qualquer propósito lícito.
2. A Liberdade de estudar o funcionamento do programa, podendo adaptá-lo para outras necessidades, com total acesso ao código-fonte.
3. A Liberdade de redistribuir cópias do programa ilimitadamente.
4. A Liberdade de aperfeiçoar o programa, publicar as alterações de aperfeiçoamento e integrar nos Direitos Autorais do Software, podendo inserir seu nome ou pseudônimo como indicação de co-autor, compartilhando sempre o código-fonte.

Importante aqui já se ter uma pausa para esclarecer algo muito delicado. É muito comum um programador dizer que “cobra” determinado valor pelo “software”, mas isso é muito errado e perigoso. O mais inteligente é o profissional confeccionar um contrato de prestação de serviço, separando seu trabalho do software livre que será empregado, pois qualquer falha do software não poderá ser diretamente refletida como responsabilidade indenizável pelo programador.

O certo é o desenvolvedor esclarecer no contrato que o programa se trata de um SL, é compartilhado por uma coletividade, por isso ele (desenvolvedor) não é um responsável direto pelo programa e sua funcionalidade, tampouco pode se responsabilizar por qualquer intenção de propriedade ou exclusividade do software. Separadamente o desenvolvedor aponta no contrato que seu serviço se restringe a desenvolver, aprimorar, instalar, adaptar, customizar, treinar pessoal etc; com isso, duas questões ficam muito distintas, afastando possíveis complicações.

Essa separação ainda evita a possível cobrança enganada de impostos sobre o “produto” e também a responsabilidade do suporte técnico enquanto o software for válido (validade técnica da versão), como inclusive muito bem previsto na Lei de Software, art. 8º.

Em resumo, conforme determina o artigo 31 do Código de Defesa do Consumidor, todas as informações devem restar muito claras, logo, o correto é deixar bem explícito no contrato que o valor cobrado pelo software é apenas o custo da “transferência física do programa” e não pela criação ou distribuição sob responsabilidade solidária.

A Lei Brasileira diz que quem comercializa software (produtos em geral) é por ele responsável e

em caso de danos será obrigado a ressarcir o lesado. Então, deve ficar muito bem demonstrado no contrato que o cliente entendeu a condição do SL e que o profissional contratado não é o responsável direto pelo programa, afastando a previsão do art. 50, parágrafo único, do CDC, sobre a garantia de funcionamento e seus adendos, ou seja, manual em português e em linguagem didática, com ilustrações; pelo suporte; pelas atualizações; pela evolução etc.

A licença básica (GPL – LICENÇA PÚBLICA GERAL) do SL é taxativa ao mencionar que o software não tem garantia, o que poderia ser visto como condição contrária à Lei, esta condição seria tratada como “leonina” (abusiva) e rapidamente seria anulada. Se o programador quiser o favorecimento do seu direito de não se responsabilizar pela garantia do SL, isso tem que ficar muito claro na contratação, não basta apenas dizer que faz parte da licença de uso, é preciso contratar esta condição expressamente e os termos dela devem ficar muito bem entendidos.

Só para reforçar esta preocupação, esclarece este escritor que diversas são as responsabilidades imputáveis ao desenvolvedor e estas são sempre confundidas e podem gerar muito desgaste. Este escritor acompanhou muitos casos que desembocaram no PROCON e o desenvolvedor, no geral, perdeu todo o seu direito, quando não esclareceu as condições do SL (art. 31, CDC), nem limitou sua responsabilidade (art. 50, CDC), nem entregou o manual exigido por Lei (art. 50, parágrafo único, CDC) e ainda foi processado criminalmente (art. 74, CDC) pela falta de cumprimento legal acerca das garantias e direitos do seu cliente (consumidor).

É muito comum o programador voltado ao universo livre acreditar que estas condições não precisam ser tão esclarecidas em uma contratação, para ele esta rotina é tão comum que parece até que todos os outros mortais já são veteranos nesta matéria, o que não é verdade. O desenvolvedor deve obedecer a Lei e, para sua total garantia, é altamente recomendado que cada esclarecimento seja muito bem colocado em um contrato.

Em continuação, o SL é também conhecido como CopyLeft (não tem direitos reservados), ou seja, o oposto de CopyRight. A nomenclatura chega a dispensar maiores comentários, mas é interessante acrescentar que a maior riqueza do SL é justamente garantir a Liberdade, para tanto, o CopyRight acaba se tornando o grande vilão na história da programação (Livre).

Para a Legislação Brasileira isso não é um problema, pois o art. 2º da Lei de Software deixa muito claro que o registro do programa é uma opção de seu criador, desta forma, ninguém está obrigado a proceder registro oficial para garantir seus direitos. Assim, se o desenvolvedor for contratado por seu cliente para desenvolver um software livre, seria também interessante ressaltar que não haverá “detentor dos direitos autorais”, pois na verdade não há “propriedade” do SL, uma vez um programa lançado com uma licença livre, este se torna um bem acessível por todos, sem restrições, com isso, será impossível impedir que outros, até os concorrentes, possam se beneficiar do mesmo SL.

Esta questão também deve ficar muito clara, para evitar que o cliente possa culpar o programador de ter levado seus anos de pesquisa e know-how até seu concorrente, resultando em danos.

Esta situação é típica da rotina de quem programa no universo livre e este escritor tem um pensamento muito definido sobre isso, este autor prefere crer que não existe autoria ou co-autoria no SL, há somente: programação coletiva.

Se não há como imputar o responsável, não há como responsabilizar alguém. Esta única frase pode finalizar qualquer ação judicial que visa apontar responsável por danos após a implementação de SL no cliente.

Por isso, acredita este escritor que o SL é como uma obra coletiva inacabada. Não tem um só “pai”, tampouco será “terminada”, é uma obra mutante, que passa de “pai para filho”, sempre em evolução. Um programador jamais termina um software livre, ele entrega ao seu cliente uma determinada versão do programa.

A dica, aqui nesta parte do tópico, é que por estar um software sempre em movimento, estando sempre recebendo alterações e inovações, é importante que se coloque a data na respectiva versão, para ao menos efeitos de garantia de direito de paternidade, como assegura a Lei de Direitos Autorais, que imputa ao software 50 (cinquenta) anos de reserva de seus direitos.

Este tema também é complexo quando se fala em SL. Apesar de ser um programa que visa liberdade, este também possui Direitos dedicados ao seu criador ou criadores, em cada versão de cada programa.

Parece estranho falar em “Direitos Autorais” para uma modalidade de software que é conhecida como CopyLeft, ou seja, fica um tanto quanto contraditória a relação “Direitos Autorais” versus “Sem Reserva de Direitos”. Mas as duas condições caminham muito em harmonia, veja:

Não existe Lei, conceito, doutrina ou outro que venha definir conceito exato de Direito Autoral como conceito diferente de Reserva de Direitos.

A Lei de Direitos Autorais afirma (art. 3º) que a obra, para efeitos legais, é um bem móvel. Mais adiante diz (art. 22) que os direitos patrimoniais da obra pertencem ao seu criador. Tudo começa a se confundir quando esta Lei cita que (art. 27) os direitos morais do autor são inalienáveis e irrenunciáveis. Daí continua determinando (art. 28) que os direitos do autor são exclusivos para utilizar, fruir e dispor da obra. As condições começam a piorar seriamente quando a Lei coloca que (art. 29) qualquer um deve obter autorização expressa do autor para utilizar a obra, para fins como adaptação, utilização, reprodução, distribuição etc.

Poder-se-ia relatar em inúmeros capítulos nesta obra sobre os pontos legais do Brasil que conflitem com o ideal do Universo Livre, porém isto é dispensável. Basta ilustrar que o Software Livre, para o seu movimento, não é uma propriedade bem dizendo, é quase um bem comum, pois este é o espírito: integração e compartilhamento.

Não há exatamente uma propriedade patrimonial no Software Livre, o que há é uma propriedade imaterial, mais ligada ao “Direito Moral”. Somente este trecho já demonstra a fragilidade de termos técnicos legais para lidar com o Software Livre.

O Direito Moral é compartilhado, logo, não há que se falar em impossibilidade de renúncia ou transferência. No mundo Livre, basta que o autor faça uma criação, ou alteração de algo já existente, para ser parte da evolução do software, entretanto, ele não é sequer obrigado a se identificar por completo, basta que ele use um apelido, se quiser.

No universo Livre, é possível sim renunciar a direitos morais de um software, o que se poderia até igualar às obras de domínio público.

Quando a Lei afirma que os direitos do criador (art. 28) são exclusivos para utilizar, fruir e dispor da obra, a Lei acaba por ignorar os preceitos da comunidade Livre. No Software Livre, não há esta exclusividade, o código-fonte é acessível por qualquer interessado, que poderá dele se aproveitar, utilizando, fruindo e até dispondo.

Apenas para encerrar esta demonstração de incompatibilidade Legal com o Software Livre, invoca-se a parte da Lei (art. 29) que diz que o interessado deve obter autorização expressa do autor da obra para dela se utilizar, adaptar, reproduzir etc.

Oras, isto não existe, aliás, seria até impossível se conseguir isto, pois o Software Livre avança e evolui com tamanha velocidade que mal seria possível encontrar seus criadores e mantenedores. Não se deve confundir a Licença de Uso do Software com autorização expressa, a Licença de Uso não traz em seu texto a autorização com qualificação (nome e demais dados do interessado beneficiado), logo, pode até ser uma autorização, mas é do tipo “tácita” e não “expressa”, como prevê a Lei.

Enfim, a previsão legal não é o que se chamaria de intenção altruísta, a Lei é, sem dúvidas, protecionista e serve especialmente ao universo Proprietário.

Porém, deve restar claro que “aquilo que não é diretamente proibido, é tacitamente permitido”, logo, não há nada de errado com o Software Livre e sua prática é totalmente correta e legal, mesmo diante dos ditames legais do Brasil.

Com este pensamento, deve-se encarar a Licença de Uso do Software Livre como uma regra entre as partes, é um acordo, um contrato do tipo “adesão”. Este contrato regra as liberdades e veta qualquer intenção de monopolizar o software ou uma de suas adaptações. Alguns não gostam deste conceito, mas é certo que isto é conhecido no meio informático como efeito viral, uma vez utilizado um software livre, todas as variações dele terão as mesmas características de liberdade, não podendo seu código-fonte ser posteriormente “fechado”, o código é sempre ABERTO, para que o espírito da liberdade seja eternamente mantido.

Logo, uma vez que se concorde com os termos da Licença de Uso do Software Livre, a vontade das partes deve ser respeitada e, não havendo uma proibição na Lei para estas condições, pode-se

entender que a prática é bem-vinda.

Com isso pode-se concluir, para efeitos deste capítulo, que não há distinção “técnica” entre “Direitos Autorais” e “Reserva de Direitos”, mas para melhor entendimento este autor pede licença para tentar dar melhor compreensão aos termos.

Pode-se entender como “Direito Autoral” aquele Direito do Autor como sendo o “de sua vontade”, aquele direito pactuado em uma Licença de Uso. Por outro lado, a “Reserva de Direitos” estaria mais ligada ao registro legal da obra (INPI), seria uma modalidade de Direitos que restringiria qualquer intenção de terceiro, ou seja, impediria de se conhecer um código-fonte, alterá-lo, dispô-lo etc.

O Software Livre é uma modalidade Copyleft, ou seja, “Sem Reserva de Direitos”, mas isto não exclui do autor, ou seus autores (Direito Autoral), os Direitos básicos sobre a obra, como o Direito de paternidade (direito de exigir a indicação de seu nome ou pseudônimo no programa); de reivindicar a obra a qualquer tempo; exigir cumprimento às regras impostas na Licença de Uso etc.

Muitas questões foram melhoradas no Universo Livre desde o ano de 2003, mas deve-se manter em mente que as regras do Software Livre, calcadas em integração e compartilhamento de liberdades, são a exceção da Lei, ou seja, as liberdades estão nas lacunas da previsão legal, logo, nunca se deve esquecer de se confeccionar um bom contrato para separar a “prestação de serviço” que o profissional vai dispor do “Software” que será utilizado. O Software Livre já possui seu contrato pela Licença de Uso escolhida, o contrato é apenas para assegurar o programador pela prestação de serviço.

Qualquer ausência de contratação será interpretada nos moldes da Lei Brasileira e isso poderá redundar em prejuízos ao profissional, ou ao menos frustração de algum ideal de liberdade. Assinar um bom contrato é a única garantia real do programador ou webdesigner.

O Software Proprietário

Ao contrário do Software Livre, o Software Proprietário não visa qualquer liberdade, pelo contrário, esta modalidade de programa busca de todas as formas cercar a criação ao máximo, dando todos os direitos ao seu criador, para que qualquer interessado no mesmo esteja obrigado a respeitar tais direitos.

O universo Livre se orgulha em dizer que existe uma grande evolução no mundo informático em virtude do ideal de integração e compartilhamento. Acreditam que a massificação dos programas de computador é a grande resposta contra o monopólio armado pelas grandes empresas.

Qualquer um que esteja ligado ao Software Livre se orgulha do movimento e dos ideais.

De outro lado, as empresas e os profissionais do âmbito do Software Proprietário são mais incisivos e possuem uma visão diferenciada da questão.

Para se entender a conclusão do ponto de vista do universo Proprietário, primeiro há que se compreender o tamanho do investimento e quantidade de tempo injetado no projeto.

Algumas empresas investem milhões de dólares ao longo de anos de pesquisa para se ter um Software adequado ao mercado de negócios. Para este investimento há sempre uma previsão de lucratividade.

O que se tem que ter em mente, e o programador já bem conhece esta rotina, é que elaborar um código-fonte não é a tarefa mais difícil de um projeto de criação de programa de computador.

Antes de se começar a pensar a desenvolver um Software é preciso ter know-how sobre o assunto (Mercado Financeiro, Automobilístico etc.). Isto, por si só, já subentende anos de preparação e muito investimento.

Com o know-how já alcançado, depois ainda se gasta muito tempo e dinheiro pesquisando o nicho de mercado que se pretende atuar. Depois, muito mais investimento é necessário para se conhecer os desejos do público alvo para um Software. Decidir o que será feito e por qual método é também tarefa dispendiosa, em tempo e dinheiro.

Depois de tudo decidido, o Software é desenvolvido e exaustivamente testado, exigindo mais tempo e mais dinheiro. Depois de totalmente pronto, outro grande investimento é iniciado: a produção

em massa.

Com o Software já idealizado, desenvolvido, testado e produzido em grande número outra quantidade de investimento monetário é exigida agora: divulgação do produto.

Isso já demonstra a razão da afirmação de que são necessários alguns milhões de dólares.

Bem, depois de tudo isso já produzido, ainda falta uma última etapa: a aceitação do público.

Muitos programas e diversos outros produtos já foram radicalmente rejeitados pelos consumidores, sem razão aparente. Nunca se sabe com certeza se o produto será mesmo um grande sucesso ou se será um grande prejuízo.

Se depois de todas as etapas o produto obtiver a simpatia do consumidor e se tornar um sucesso, a empresa ainda tem um problema: manter a evolução deste produto, para que o mesmo não se torne obsoleto e caia em desuso. Por óbvio que isso exige mais tempo e mais dinheiro.

Em resumo, por trás de um Software de sucesso há muito esforço, pesquisas, testes, trabalho, tempo e dinheiro.

O que desagrada o universo Proprietário é que no final de tudo o Software possa ser encarado apenas com uma simples “idéia”. Sim, todo o relato acima feito é visto como uma simples idéia.

E, como já comentado anteriormente, a idéia não é protegida pela Lei (Lei nº 9610/98, art. 8º, inc. I).

Isso significa que um grupo de amigos pode muito bem pegar todo este know-how, pesquisa, testes e outros e aproveitar para criar seu próprio Software, praticamente idêntico, praticamente sem qualquer investimento, sem correr o risco de rejeição posterior do seu trabalho pelo público alvo. Para tanto, basta que desenvolvam um código-fonte novo, tarefa esta muito mais simples que a enfrentada pelo mundo Proprietário.

Há diversos programas Livres que praticamente copiaram o programa original Proprietário, alguns utilizam até a mesma posição das ferramentas e até os mesmos desenhos ilustrativos. Este autor prefere não utilizar nomes de programas, mas acredita que o leitor já deve bem conhecer os programas que seriam aqui citados, como exemplos.

Enfim, genericamente se pode dizer que a opinião do universo Proprietário é que o mundo Livre está desprovido de ética; almejam lucro às custas dos grandes investimentos do universo Proprietário.

Por outro lado, tal ato até poderia ser encarado como prática abusiva e temerosa, por frustrar lucros da empresa, mas o Software Livre, aliado ao anonimato da internet e pouco previsão legal para esta natureza, impossibilita qualquer resistência a esta prática.

Software Proprietário é o resultado genial do esforço em busca da solução, enquanto muito Software Livre é apenas uma recriação daquilo que é genial.

Esta opinião da iniciativa privada sobre o Software Livre, de “recriação”, tem lógica, pois este movimento que se iniciou no âmbito estudantil nunca teve como investir alguns milhões para se ter uma criação original e séria o suficiente para ser aderida pelas grandes corporações. Com o passar do tempo, apesar de terem surgido grandes empresas no meio do Software Livre, nunca houve um grande investimento para se criar algo genial e novo com lucro justificável, apenas continuaram a mesma forma de recriação de sempre.

Este autor utilizou o Software Livre por alguns anos para conhecer melhor esta modalidade de programa. É certo dizer que ele se comporta muito bem depois de instalado e ajustado, tarefa esta extremamente complexa e custosa. Porém, é certo que nenhum dos programas utilizados e testados ao longo deste tempo chegou a chamar a atenção por “criatividade”, pois todos eles eram praticamente idênticos aos programas Proprietários já conhecidos.

Esta atitude do movimento Livre vai contra a própria alegação de que o Software Livre é uma grande evolução, pois caso as grandes empresas do universo proprietário deixem de investir estes milhões de dólares para novas soluções geniais, não haverá mais nada a ser “recriado”, assim afirmam as empresas privadas que defendem o Software Proprietário.

Agora que já se compreendeu um pouco da rixa entre Proprietário versus Livre, interessante se faz comentar um pouco das cautelas do software Proprietário:

Quando o profissional programador é contratado para um determinado serviço de criação, algumas cautelas básicas são necessárias constar em contrato.

Parece um extremo de cuidado, mas é sempre muito bom expor no contrato cada detalhe do serviço que será contratado, como o destino da propriedade do código-fonte; da possibilidade do programador utilizar o mesmo programa depois de pronto para servir outros clientes; de recusar que o seu cliente possa ter outro programador fazendo alterações no Software depois de entregue etc.

Um software quando vai servir ao mercado consumidor deve prever estes detalhes, que farão total diferença. Há então que se compreender a razão de algumas dessas necessidades:

A questão do código-fonte do programa é sempre uma grande dúvida daqueles que procuram os serviços deste escritor, logo, vem em primeiro lugar na listagem de cautelas.

O código-fonte é uma criação do programador, tem seu conceito previsto no art. 1º da Lei nº 9609/98, tem proteção de Direitos também na Lei de Direitos Autorais (Lei nº 9610/98), aceita também diversos dispositivos do Código Civil e tem previsão criminosa no Código Penal para quem infringir estes direitos.

Enfim, o código-fonte é a grande razão de se elaborar um bom contrato.

Como visto antes, no Software Livre há Licenças de Uso já prontas e que praticamente já definem o destino e as regras do código-fonte, exigindo a presença do contrato apenas para reger questões de pagamento dos serviços prestados e demais rotinas.

No caso do Software Proprietário, não há padrão para as Licenças de Uso, cada código-fonte criado tem suas próprias regras, ditadas pelo seu criador, podendo ou não ser negociáveis com o cliente.

Caso o Software Proprietário não seja destinado ao mercado consumidor e seja disponibilizado gratuitamente, a licença de uso pode ser aproveitada dos modelos Freeware, Shareware ou algo assim.

E, por mais que possa haver questões a serem dirimidas dentro desta esfera de regras e Licença de Uso do Software Proprietário como “Comercial”, tudo acaba por se resumir em três grupos distintos de contratação quando o programa se destina ao lucro:

- 1 – Software com destino Comercial Exclusivo.
- 2 – Software com destino Comercial Não Exclusivo.
- 3 – Software com destino Comercial Coletivo.

Cada um destes serão então exposto de forma mais direta, para melhor compreensão do Software Comercial.

O Software Comercial

O autor desta obra mais uma vez esclarece que não há na Lei nenhuma previsão conceitual ou menção que traz nomenclaturas como as utilizadas abaixo, porém, fica a cargo deste escritor poder dar nomes a estas modalidades, para a elas indicar uma melhor licença de uso. Para isto, é importante a compreensão da diferença das diversas utilizações dos programas de computador, para então se compreender qual tipo de licença deve ser usada para determinadas situações.

Um Software Comercial, como o próprio nome diz, é destinado ao Comércio.

Esta modalidade de programa pode se apresentar dentro de duas categorias: Software Proprietário e Software Livre.

Tanto o Software Proprietário como o Livre podem ser utilizados no Comércio. Esta diferenciação é mera questão de utilização de licenças de uso, em nada se relacionando com o seu destino (de

lucro ou não).

Porém, seja ao Proprietário ou ao Livre, o comércio de Softwares é atividade de riscos e isto deve ser muito bem encarado pelo programador, se este quiser sua tranquilidade.

O software comercial pode atender a uma solicitação direta de um contratante para seu uso específico ou pode ser feito almejando um público-alvo coletivo qualquer. Ou seja, além do destino comercial do Software, o programa ainda tem que encontrar, repita-se, seu nicho mais específico: uso exclusivo; uso não exclusivo e o meramente comercial.

O Software Comercial Exclusivo

De início cabe destacar, com ênfase, que para esta modalidade jamais se poderá contratar um Software Livre, quando a intenção do cliente por “Exclusividade”. Oras, as quatro regras básicas do universo Livre rondam a liberdade de acesso ao código-fonte do programa. Será uma gigantesca colisão de interesses se o programador se comprometer com seu cliente em dar total exclusividade do Software, quando este Software o obriga a publicar o código-fonte a quem a ele fizer a solicitação.

Assim, regra primeira para um Software Comercial Exclusivo: ser Software Proprietário e não Livre.

O Software Comercial Exclusivo é aquele em que o contratante pactuou com o programador a elaboração de um programa, com um fim específico, e que no término pode ser entregue, até mesmo, o código-fonte do programa, não podendo este ser comercializado pelo programador. Mesmo que o código-fonte não seja entregue, o programador fica impossibilitado de reaproveitar o mesmo para outros serviços, é uma espécie de obrigação de não-fazer. É um compromisso de exclusividade do programador ao seu cliente.

O programador poderá sempre requerer a autoria do programa, exigindo que seu nome apareça no software ou na página principal de um site, por exemplo, como criador daquela ferramenta. Também, o programador poderá se opor às alterações futuras do software, caso isso não seja expressamente definido em contrato, ou seja, se em contrato as partes não estabeleceram que as alterações futuras poderiam ser livremente feitas, isso só poderá então se concretizar com a anuência do programador, pois assim determina a Lei de Software, Lei nº 9609/98, art. 2º, § 1º.

A idéia, como mencionado anteriormente, não é protegida por Lei e pode ser explorada economicamente pelo programador a outros clientes, inclusive comercialmente (Lei sobre Direitos Autorais, art. 8º, inc. VII), mas o software em si não poderá ser reutilizado, foi um compromisso assumido com o cliente, como ocorre com uma obra-prima, da mesma forma que um grande pintor não pode criar um quadro similar ao vendido.

No mundo das artes isso é implícito, o artista jamais agiria dessa maneira, mas no mundo da informática tal prática deve ser expressamente contratada, se este for desejo.

Sendo assim, o contrato é algo repleto de detalhes e por ser exclusivo a um único cliente, também dispensa o contrato de uso ou licença de uso do software, pois um contrato já foi elaborado para isso.

Este caso presente ora ilustrado é mais utilizado quando há a existência de co-autores envolvidos e que um programador não quer “entregar” sua parte ao outro programador, tampouco a empresa cliente quer dividir com um profissional liberal/autônomo seu código-fonte já existente e de sua propriedade.

Esse contrato não será regido pelo Código de Defesa do Consumidor, mas sim pelo Código Civil, que estipula os direitos e as obrigações entre as partes. É um contrato atípico na rotina da programação, mas é bom o caro leitor conhecer de sua existência, pois, apesar de raros, sempre acaba acontecendo. Este escritor já teve o privilégio de servir em alguns casos assim.

Mais uma vez, vale ressaltar que o exemplo a seguir não deve retratar um caso concreto, que exigiria mais pormenores, servindo o exemplo meramente como base de conhecimento. Um contrato complexo desta natureza deve ser o mais detalhado possível, visando garantir ao máximo ambas as partes, merecendo, em muitos casos, acompanhamento de um profissional habilitado e que tenha experiência o suficiente no tema.

Também, como comentado anteriormente, o instituto da “arras” nada mais é que uma estipulação

entre as partes, que visa abrandar a interrupção do contrato, perdendo quem paga o adiantamento e devendo pagar em dobro quem recebeu, isto é, se o contratante é o inadimplente, o contratado (programador) não precisará devolver o que recebeu, mas se o programador foi quem inadimpliu o pacto, deverá arcar com o dobro do que recebeu em “arras”, ficando, assim, a critério das partes contratar ou não com “arras”.

Apesar de um risco, o instituto legal “arras” (Código Civil, art. 420) é recomendado, pois muitos contratos desta natureza, dada a sua complexidade, acabam sendo descumpridos pelas empresas clientes, que abandonam o projeto por razões diversas.

Um exemplo simplório do que seria um contrato básico para este caso:

Exemplo de Contrato ou Licença de Uso para Software Comercial Exclusivo

INSTRUMENTO DE CONTRATO DE ELABORAÇÃO DE SOFTWARE, COM CONDIÇÕES REGRADAS PELO CÓDIGO CIVIL E LEIS ATINENTES AO PROGRAMA DE COMPUTADOR.

De um lado, como CONTRATANTE, o advogado Beltrano, brasileiro, solteiro, advogado devidamente inscrito, portador da cédula de identidade RG nº xx.xxx.xxx, CPF nº xxx.xxx.xxx-xx, residente e domiciliado ...; e de outro lado, como CONTRATADO, o webdesigner e programador Fulano de Tal, brasileiro, solteiro, programador, portador da cédula de identidade RG nº xx.xxx.xxx, CPF nº xxx.xxx.xxx-xx, residente e domiciliado ..., têm entre si, justo e acordado, o seguinte pacto, regrado pelas cláusulas e condições a seguir descritas, estabelecendo que as condições aqui não avençadas serão relacionadas às Leis de Software e Direito Autoral, seguidas pelo regulamento do Código Civil.

1. Do Objeto

O objeto da contratação é a elaboração de um software para atender à necessidade do contratante, para o fim específico de organizar um banco de dados de acompanhamento processual, com as fases e os campos solicitados em formulário separado e já apresentado pelo contratante, que fará parte integrante desse instrumento.

Ainda, esses campos serão partes integrantes de um programa de reconhecimento e busca, que será utilizado em um site, que também fará parte dessa contratação, devendo o contratado elaborar o site e disponibilizá-lo na Internet, no nome escolhido pelo contratante.

Por fim, o contratante deverá fornecer uma ferramenta software, que a cada 24 (vinte e quatro) horas fará, automaticamente, o upload do banco de dados do acompanhamento processual para o provedor, atualizando o site automaticamente.

2. Do Valor

O valor deste instrumento é o valor do serviço, do software completo e das ferramentas necessárias para integral cumprimento e satisfação do contratante, sendo 5.000 unidades.

O valor será pago da seguinte maneira:

1.000 unidades no ato da assinatura do contrato a título de adiantamento em arras, com força no artigo 420 do Código Civil;

1.500 unidades após 30 dias da assinatura, quando o contratado deverá apresentar a primeira versão do software;

1.500 unidades após 60 dias da assinatura, quando o contratado deverá apresentar a versão definitiva em fase final de implantação;

1.000 unidades no término da implantação do software e respectivas ferramentas.

3. Do Código-fonte

Por ser o Software um produto caracterizado como Comercial Exclusivo, o código-fonte deverá ser entregue no término da implantação do serviço, não podendo o contratado

utilizar-se deste para elaborar outros softwares que tenham o mesmo objetivo tampouco oferecê-lo a empresas concorrentes.

4. Da Opção de Autorização

Por força deste instrumento, o contratado entrega ao contratante do produto inteira e exclusivamente os Direitos sobre o Software, declarando que uma vez terminada a elaboração contratada e estando o contrato cumprido por ambas as partes, o contratado não poderá jamais se opor a qualquer alteração sobre o produto, mesmo que seja feita por outro, a qualquer tempo e intuito, nada mais tendo a reclamar futuramente.

Em caso de inadimplemento, cada pagamento feito será perdido pelo contratante, em prol do trabalho desenvolvido, devendo o contratado entregar ao contratante o produto na fase em que estiver.

Se o inadimplemento ocorrer por culpa do contratante, por cláusula penal, este não terá a exclusividade do software, podendo o contratado utilizá-lo para qualquer fim que desejar, até mesmo com outra contratação ou exposição ao comércio.

5. Da Cláusula Penal

Também como condição penal, a parte inadimplente arcará com multa correspondente a 100% (cem por cento) do valor deste instrumento.

A parte que der causa a via judicial arcará com todos os gastos, sejam judiciais ou extrajudiciais, até mesmo honorários advocatícios no importe de 20% (vinte por cento).

6. Da Eleição do Foro

As partes elegem o Foro da Comarca de São Paulo para dirimir quaisquer questões oriundas deste instrumento de contrato.

E, por estarem ajustadas, assinam o presente instrumento em duas vias de igual teor e forma, na presença de duas testemunhas instrumentárias, para que este surta seus regulares efeitos jurídicos.

São Paulo, xx de xxxxxx de xxxx.

_____	_____
Contratante	Contratado
_____	_____
1ª Testemunha	2ª Testemunha

P.S.: Para obter o download desse modelo ou solicitar informações adicionais visite o site do autor e ou sua lista de discussão, disponíveis em: www.doutord.com.br

O Software Comercial Não Exclusivo

O Software Comercial “Não Exclusivo” difere-se pouco do “Exclusivo”, pois também consiste em um pacto de elaboração de um programa, com fim específico, mas no término não será entregue o código-fonte com compromisso de exclusividade, podendo o programador reutilizá-lo para a elaboração de outros programas, desde que não infrinja nenhuma norma ética que possa resultar em danos, diretos ou por via reflexa, ao primeiro contratante, como, por exemplo, caracterizando “Concorrência Desleal” (Lei n. 9.279/96, art. 195), entregando, ao concorrente do primeiro, um software baseado em informações que seriam resultado de experiências e esforços, facilitando ao concorrente conquistar clientela alheia.

Deve-se sempre levar em conta que a “Idéia” não é protegida por Lei nem para fins comerciais (Lei sobre Direitos Autorais, art. 8º, inc. VII), nem o aproveitamento comercial ou industrial da idéia, assim, sendo o código-fonte uma propriedade imaterial do programador e a idéia não estando protegida por Lei alguma, poderá se fazer valer do trabalho em outras situações, sem o menor problema.

Deve constar do contrato que o software não será exclusivo do contratante e que o programador poderá utilizar-se do software para fins comerciais, sem oposição do contratante, respeitando pontos personalizados de cada contratante.

Tal qual no “Exclusivo”, o programador poderá sempre requerer a autoria do programa, exigindo que seu nome apareça no software ou na página principal de um site, de cada software ou site elaborado. Também, o programador poderá se opor às alterações ao software, caso isso não esteja expressamente no contrato, ou seja, se em contrato as partes não estabeleceram que as alterações futuras poderiam ser livremente feitas, isso só poderá então se concretizar com a anuência do programador.

Nessa modalidade de software, como cada software deverá ser previamente contratado, para receber tópicos específicos de cada cliente e suas exigências, também não será necessária a licença de uso, sempre regrada pelo Código Civil, não estando o contrato regido pelo Código de Defesa do Consumidor.

Aparentemente seria uma infração legal a ausência de Licença de Uso (Lei 9609/98, art. 9º) como acima é sugerido, porém, esta Licença de Uso mencionada na Lei tem mais cunho de regrar Direitos Comerciais da representação do Software, o que não é o caso, logo, o contrato entre as partes já seria a Licença em si, todavia, nada impede de que um pequeno texto possa ser acrescentado no contrato regrando diretamente a Licença de Uso, como se faz abaixo.

Ressalta-se sempre a opção do instituto “arras” e a necessidade do máximo de detalhes no contrato, pois em muitos casos será necessário e aconselhável o acompanhamento de um profissional da área de Direito.

Exemplo de Contrato ou Licença de Uso para Software Comercial Não Exclusivo

INSTRUMENTO DE CONTRATO DE ELABORAÇÃO DE SOFTWARE, COM CONDIÇÕES REGRADAS PELO CÓDIGO CIVIL E LEIS ATINENTES AO PROGRAMA DE COMPUTADOR.

De um lado, como CONTRATANTE, o advogado Beltrano, brasileiro, solteiro, advogado devidamente inscrito, portador da cédula de identidade RG nº xx.xxx.xxx, CPF nº xxx.xxx.xxx-xx, residente e domiciliado ...; e de outro lado, como CONTRATADO, o webdesigner e programador Fulano de Tal, brasileiro, solteiro, programador, portador da cédula de identidade RG nº xx.xxx.xxx, CPF nº xxx.xxx.xxx-xx, residente e domiciliado ..., têm entre si, justo e acordado, o seguinte pacto, regrado pelas cláusulas e condições a seguir descritas, estabelecendo que as condições aqui não avençadas serão relacionadas às Leis de Software e Direito Autoral, seguidas pelo regulamento do Código Civil.

1. Do Objeto

O objeto da contratação é a elaboração de um software para atender à necessidade do contratante, para o fim específico de organizar um banco de dados de acompanhamento processual, com as fases e os campos solicitados em formulário separado e já apresentado pelo contratante, que fará parte integrante desse instrumento.

Ainda, esses campos serão parte integrante de um programa de reconhecimento e busca, que será utilizado em um site, que também fará parte dessa contratação, devendo o contratado elaborar o site e disponibilizá-lo na Internet, no nome escolhido pelo contratante.

Por fim, o contratante deverá fornecer uma ferramenta software, que a cada 24 (vinte e quatro) horas fará, automaticamente, o upload do banco de dados do acompanhamento processual para o provedor, atualizando o site automaticamente.

2. Do Valor

O valor deste instrumento é o valor do serviço, do software completo e das ferramentas necessárias para integral cumprimento e satisfação do contratante, sendo 5.000 unidades.

O valor será pago da seguinte maneira:

1.000 unidades no ato da assinatura do contrato a título de adiantamento em arras, com força no artigo 420 do Código Civil;

1.500 unidades após 30 dias da assinatura, quando o contratado deverá apresentar a primeira versão do software;

1.500 unidades após 60 dias da assinatura, quando o contratado deverá apresentar a versão definitiva em fase final de implantação;

1.000 unidades no término da implantação do software e respectivas ferramentas.

3. Do Código-fonte

Por ser o Software um produto caracterizado como Comercial Não Exclusivo, o código-fonte não será entregue no término da implantação do serviço, podendo o contratado utilizar-se deste para elaborar outros softwares que tenham o mesmo objetivo, respeitando os limites éticos e as informações sigilosas comerciais do contratante.

Aqui, o contratante declara que não se opõe à utilização do software, com adequações para diferenciar e manter a personalidade de cada cliente, pelo contratado.

4. Da Opção de Autorização *(Essa cláusula pode ser utilizada como uma autorização ou não, do contratado ou do contratante, dependendo da contratação, bastando a adaptação que se busca.)

Por força deste instrumento, o contratante declara que receberá do contratado o produto, mas que não receberá os Direitos sobre o Software, declarando ter ciência de que uma vez terminada a elaboração contratada e estando o contrato cumprido por ambas as partes, o contratado poderá se opor a qualquer alteração sobre o produto, mesmo que seja feita por outro, a qualquer tempo e intuito, nada mais podendo reclamar o contratante futuramente.

Em caso de inadimplemento, cada pagamento feito será perdido pelo contratante, em prol do trabalho desenvolvido, devendo o contratado entregar ao contratante o produto na fase em que estiver, mas o término do programa somente será realizado após autorização do contratado, em prol dos Direitos Autorais.

5. Da Cláusula Penal

Também como condição penal, a parte inadimplente arcará com multa correspondente a 100% (cem por cento) do valor deste instrumento.

A parte que der causa a via judicial arcará com todos os gastos, sejam judiciais ou extrajudiciais, até mesmo honorários advocatícios no importe de 20% (vinte por cento).

6. Da Eleição do Foro

As partes elegem o Foro da Comarca de São Paulo para dirimir quaisquer questões oriundas deste instrumento de contrato.

E, por estarem ajustadas, assinam o presente instrumento em duas vias de igual teor e forma, na presença de duas testemunhas instrumentárias, para que este surta seus regulares efeitos jurídicos.

São Paulo, xx de xxxxxx de xxxx.

Contratante

Contratado

1ª Testemunha

2ª Testemunha

P.S.: Para obter o download desse modelo ou solicitar informações adicionais visite o site do autor e ou sua lista de discussão, disponíveis em: www.doutord.com.br

Do Software Meramente Comercial e Sua Tributação

O software Meramente Comercial nada mais é que o programa de computador feito sem qualquer contratação de elaboração.

O software é um produto pronto, destinado ao comércio em geral, sem um consumidor final específico, é o popularmente chamado de “produto de caixinha”.

Assim, nessa modalidade estará presente o Código de Defesa do Consumidor, colocando o programador em “desvantagem”, pois todas as condições serão analisadas em benefício e proteção do consumidor; dessa forma, se houver algum desequilíbrio ou cláusula “estranha”, esta será anulada.

A melhor forma de o programador não ter problemas com um software desse tipo é não criar empecilhos no momento da disponibilização do produto, ou seja, não “inventar” condições ou cláusulas, simplesmente deve colocar cláusulas básicas, mas que garantam o máximo de direito ao programador, sempre atendendo completamente os ditames do Código de Defesa do Consumidor.

A utilização de condições mais “exóticas” deve ser feita em consulta a um profissional da área de Direito, para que não finde em disponibilizar algo que desrespeite a Lei, como é o caso do produto software OEM, citado nessa obra por razões peculiares e particulares a este autor.

Outro quesito importante a ser mencionado é o fato de o software ter um destino incerto, ou seja, poder ser adquirido por qualquer interessado, fazendo com que a ordem tributária do produto seja outra, pois este não poderá ser “entregue” como prestação de serviço, com recolhimento simples de ISS (Imposto Sobre Serviços), mas será caso de ICMS (Imposto sobre Circulação de Mercadorias e Serviços).

A diferença entre esses impostos é fácil de ser esclarecida:

- O ISS – Imposto Sobre Serviços –, é o imposto devido, por prestação de serviço, pela pessoa física ou jurídica, com estabelecimento fixo, de serviço não compreendido na competência da União ou dos Estados.
- O ICMS – Imposto sobre Circulação de Mercadorias e Serviços –, é o imposto devido a qualquer pessoa, física ou jurídica, que de modo habitual ou em volume caracteriza intuito comercial, oriundos de operações de mercadorias circuladas. Ou seja, é devido sempre que o produto é em escala comercial, isto é, em grande quantidade (software de “caixinha” ou de “prateleira”).

Há uma imensa desordem nesse sentido, pois é muito comum observar inúmeros programadores recolhendo o ISS – Imposto Sobre Serviços – para softwares disponibilizados ao comércio, muitas vezes por orientação até de profissionais da área contábil.

Outro erro também muito observado é o recolhimento de ICMS – Imposto sobre Circulação de Mercadorias e Serviços – sobre o valor do CD e não do produto software. O correto é recolher o imposto sobre o software, pois este é o serviço ou a mercadoria, e não sobre o CD, pois esta é apenas um meio de transporte da mercadoria software e não a própria mercadoria.

Esta situação parece absurda, mas é comum e já foi verificada na prática pelo autor desta obra. Inclusive, hodiernamente, no Sul do Brasil há casos de proibição de revistas, que circulavam com CDs-bônus. A proibição se deu com a explicação de que a revista estaria “escondendo” a venda do

Software contido no CD, sonegando impostos, em uma espécie de manobra à Lei, invertendo o ditado popular da seguinte maneira: “vendendo lebre por gato”.

Em analogia “barata” é como adquirir computadores com preços inferiores, uma vez que a tributação sobre ele incidiu sobre o “plástico bolha”.

Por esse motivo é que logo no início da obra destacou-se que seria importante saber, ao elaborar um software, qual seria seu destino, podendo ser para um consumidor final certo ou a um comércio coletivo, pois tal decisão vai além da escolha da plataforma, do sistema operacional, da Licença de Usa. A escolha reflete até mesma na tributação do Software.

A diferença tributária pode fazer valer uma pré-análise sobre a venda, visando verificar a “viabilidade econômica do produto”, pois os tributos encareceriam tanto o software com os gastos extras (criação de uma pessoa jurídica quando for necessário – como em licitações –, para emitir notas fiscais aos consumidores que assim exigem) como os encargos de uma pessoa jurídica, com talão de notas fiscais, contador mensal etc. que seria inviável a comercialização deste.

No Estado de São Paulo, por exemplo, qualquer empresa desta natureza é obrigada a ser uma “Ltda.” e a carga tributária é bem alta, na opinião particular deste autor.

Por exemplo, foi criado para um computador um software com intuito de ser uma calculadora para advogados criminalistas. Essa calculadora verificaria o término da pena do condenado, isto é, o Juiz condenou o réu a seis meses de detenção. No direito, a pena é contada por dia, apesar de ser aplicada na sentença de forma diversa, como meses ou anos. Assim, o advogado teria que saber que seis meses seriam cento e oitenta dias, a contar do primeiro dia em que o réu foi preso (mesmo antes da sentença).

Uma vez que os meses não possuem quantidade de dias iguais, como fevereiro com 28 dias e julho e agosto com 31 dias seguidos, a contagem se torna mais complicada do que parece ao leigo. Contagem de pena criminal é um assunto muito complexo e que gera muitas ações de indenização contra o Estado.

A contagem da pena é mais complicada ainda quando o réu pode sair em liberdade de “Benefício de Livramento Condicional”, pois esta também será contada em dias, apesar de ser fixada em “percentual” sobre a “sentença que condena em meses e anos”.

Realmente, o que parecia ser algo simples, é algo que começa a se tornar complexo. Assim, uma calculadora desse tipo é um dispositivo verdadeiramente útil, especialmente ao Juiz, que tem de fazer essa verificação, muitas vezes em vários casos ao dia, e não pode errar.

Dessa forma, o programador desenvolve um software bastante útil como este.

Como seria um software destinado ao mercado incerto (sem contratação direta), sobre o produto recairia o ICMS – Imposto sobre Circulação de Mercadorias e Serviços – e estaria presente o Código de Defesa do Consumidor, devendo o produto conter Nota Fiscal, embalagem, manual escrito (não digital) em português e outras cautelas determinadas pela nossa legislação, como a criação de uma pessoa jurídica para representar este Software, com todos os encargos que uma empresa recebe.

Bem, isso faria com que um software de 50 unidades passasse a custar até 150 unidades – esses valores são simbólicos, meramente para atender à lógica da explicação.

Isso fez com que esse software, no final, não tivesse “saída” comercial, não tendo o mercado se utilizado dele, pois a sua elaboração, por ser simples ao programador, pode ser contratada diretamente e desenvolvida por dez por cento do preço.

Este caso ora narrado foi verídico e acompanhado por este autor e o resultado foi simples no caso desse software; hoje ele é encontrado na Internet, disponível gratuitamente, como Freeware, apenas para “levar” o nome do desenvolvedor adiante, sem intenção de lucro direto.

Mais uma vez a Lei foi a vilã para o programador, pois inviabilizou todo o projeto.

Isso ocorre rotineiramente, com diversos produtos, em diversas áreas e destinos.

Assim, o Software Meramente Comercial é um produto muito complicado, motivo pelo qual somente as grandes empresas tencionam produzi-los, sem mencionar os gastos necessários, como registro no INPI, de forma integral, que custa, em muitos casos, centenas de vezes o valor do próprio

software em si.

Enfim, um Software Meramente Comercial – com todas as cautelas, registros, impostos etc. – pode não ser um bom negócio ao programador “solitário”, que muitas vezes desenvolve o seu software e acaba transferindo os direitos às empresas, para que estas o comercializem, ou, na frustração, acaba entregando ao “Mundo” um ótimo Freeware.

Um bom exemplo genérico para os dias atuais são os programas voltados ao GPS (Sistema de Posicionamento Global). Foram tantos os programas feitos para este hardware que a grande maioria acabou perdendo seu valor e força comercial, dada a quantidade de ofertas de baixo custo. A maior parte destes Softwares estão na internet gratuitamente.

Outro detalhe de suma importância que não pode deixar de ser comentado é que o software meramente comercial deve conter uma validade (ao menos a versão) e o detentor dos direitos do software, como responsável deste, deverá manter suporte ao produto pelo prazo de sua validade, mesmo que o produto venha a ser descontinuado e/ou retirado do mercado comercial (Lei nº 9609/98, art. 8º e parágrafo único). Isso também gera um gasto e acarreta responsabilidades, que devem ser avaliados pelo programador.

Essa obrigação advém da Lei de Software, com o seguinte texto (destacamos):

DAS GARANTIAS AOS USUÁRIOS DE PROGRAMA DE COMPUTADOR

Art. 7º O contrato de licença de uso de programa de computador, o documento fiscal correspondente, os suportes físicos do programa ou as respectivas embalagens deverão consignar, de forma facilmente legível pelo usuário, o prazo de validade técnica da versão comercializada.

Art. 8º Aquele que comercializar programa de computador, quer seja titular dos direitos do programa, quer seja titular dos direitos de comercialização, fica obrigado, no território nacional, durante o prazo de validade técnica da respectiva versão, a assegurar aos respectivos usuários a prestação de serviços técnicos complementares relativos ao adequado funcionamento do programa, consideradas as suas especificações.

Parágrafo único. A obrigação persistirá no caso de retirada de circulação comercial do programa de computador durante o prazo de validade, salvo justa indenização de eventuais prejuízos causados a terceiros.

Porém, o contrato ou licença de uso é algo simples, podendo variar e até se tornar complexo conforme o caso. A seguir um simples exemplo:

Licença de Uso para o Software Meramente Comercial “Nome do Software”

Licença exclusiva para a versão “Especificar a Versão”

Direitos Autorais: “Nome do Titular”

(Citar o número de registro do contrato no INPI – Instituto Nacional da Propriedade Industrial –, caso os Direitos Autorais tenham sido transferidos.)

Direitos de Criação: “Nome do Criador”

Data do Software: dia/mês/ano

Direitos Reservados e Protegidos pelas Leis Federais atinentes (citar registro junto ao INPI – Instituto Nacional da Propriedade Industrial, caso tenha).

Site: www.sitedoprogramadorsoftware.com.br

E-mail: programador@provedor.com.br

(Pelo menos uma fonte de contato é necessária, para se requerer as autorizações previstas na Lei.)

Este programa é um Software Meramente Comercial, denominado “Nome do Software”, para uso específico de “especificar o uso do software resumidamente”.

O Software requer o Sistema Operacional “Especificar o OS” e os seguintes softwares adicionais (se for o caso) “Especificar os softwares necessários”.

Por ser um Software Meramente Comercial, o usuário poderá utilizá-lo por período indeterminado, porém a versão deste software tem a validade de um ano após a data de disponibilização como consta anteriormente, não estando o titular dos direitos deste obrigado a nenhum suporte após essa data.

O usuário e detentor do direito de uso desse software poderá (ão) promover cópia de segurança permitida em Lei e reutilizá-la em outro hardware de seu uso, mas somente poderá (ão) utilizar-se do software em um hardware de cada vez, mas NÃO poderá(ão) distribuir o software livremente, nem mesmo quando conjuntamente com essa licença de uso.

Qualquer alteração desejada deverá ser previamente autorizada por seu criador e/ou titular de direitos, pelos endereços anteriores, sob pena das cominações legais.

O detentor dos Direitos Autorais e criador desse Software não se responsabiliza(m) pelo uso do programa, assim como não garante(m) que este terá total desempenho ou será totalmente compatível com o hardware do usuário, demais softwares usados pelo usuário e/ou manuseio do usuário.

O usuário, ao prosseguir na instalação desse software, declara estar ciente de todas as condições aqui expostas, eximindo o criador e o detentor dos Direitos Autorais de quaisquer atos ilegais cometidos, por qualquer uso que seja desse programa.

O usuário declara estar ciente da existência do manual de uso do programa, em português, como determinado em Lei Federal, assim como declara que obteve a cópia desse software por meio legal.

O direito de uso é pessoal e intransferível. Se este programa não foi obtido licitamente, não deverá ser instalado. Cada usuário deverá garantir sua própria licença, e no uso deste software em mais de um único hardware, novas licenças deverão ser adquiridas, devendo ser uma para cada hardware.

O uso desse programa é de total responsabilidade do usuário, não estando o programador e o titular dos Direitos Autorais coobrigado(os) a terceiros.

Ao instalar esse software, o usuário estará concordando com todas condições dessa licença e se obrigando a respeitar a Lei de Software n. 9.609/98, a Lei de Direitos Autorais n.9.610/98 e demais Leis atinentes ao caso, especialmente a legislação criminal.

P.S.: Para obter o download desse modelo ou solicitar informações adicionais visite o site do autor e ou sua lista de discussão, disponíveis em: www.doutord.com.br

Do Vírus de Computador

Como curiosidade e para argumentar, após apresentar os tipos de softwares que não se confrontam com a Lei federal e podem ser utilizados pelos programadores, algumas dúvidas surgem.

Esse tema está sendo tratado separadamente, pois é meramente argumentativo.

Bem, primeiramente se deve esclarecer que alguns softwares não foram reconhecidos como “Softwares” pelo escritor dessa obra, como o OEM, por se tratarem de programas que se confrontam com a legislação nacional, como exposto anteriormente.

Outros, apesar de não confrontarem a legislação, não se enquadram no conceito de software em si, como o “Demo”, ou “Demonstração”.

O “Demo” é comumente utilizado em diversos sites, com a intenção de dizer que são como um Shareware, ou seja, o interessado testa o programa e, se desejar, poderá comprá-lo.

Todavia, o Shareware atinge o fim destinado, ou seja, ele apresenta o programa em si, total ou parcialmente, tal qual faz o “Demo”.

Porém, o Shareware em alguns casos só não é completo pois estaria além do teste, estaria já utilizando os serviços de forma completa, como por exemplo dos serviços de celular, que já seria necessário haver uma linha telefônica adquirida para a totalidade das funções do programa.

O exemplo utilizado no caso do Software Exclusivo pode muito bem ser aproveitado neste caso.

Se o programa em sua totalidade oferece um organizador de banco de dados, com um site para disponibilizar as informações e com ferramenta automática de upload para o site, claramente o Shareware será incompleto, pois não haverá ainda um site para se testar a ferramenta automática de atualização do site com o banco de dados.

Assim, interpreta-se que o programa Shareware distingue-se da versão completa por não poder explorar a totalidade sem gerar gastos além do “gratuito”, pois até que seja paga a licença do Shareware, este é “gratuito” (e não Freeware).

Há diversos softwares disponíveis que dizem ser “Shareware”, colocando gratuitamente uma versão para demonstração do programa, mas que não dispõem o programa em sua totalidade, pois alguns “botões de acionamento” estão desligados e não autorizam seu uso. Essa forma de disponibilizar o software, sendo ele parcial, visa suprir o travamento do programa após determinado tempo.

O Shareware verdadeiro disponibiliza o programa para teste, gratuita e inteiramente (exceto nos casos de impossibilidade, pois geram gastos, como mencionado anteriormente), e após o uso pelo prazo determinado é travado, podendo ser reabilitado após adquirir a licença, para uso contínuo, com a versão completa.

Por exemplo, há leitores de e-books na versão “Shareware” (como anunciados) que permitem a leitura do livro digital, mas não permitem que o leitor do programa em teste faça anotações no texto, em forma de bookmark.

Ora, essa particularidade não geraria um gasto além do “gratuito”. Também, o programa “Shareware” (como anunciado) não tem prazo algum para uso do teste. A forma utilizada para conquistar o comprador do produto é que este passe a desejar o uso ilimitado das ferramentas, e não por ter sido vetado o uso após o prazo estipulado.

Na verdade, esse “Shareware” não é um Shareware, mas sim um “Demo”, na opinião deste autor.

Porém, como poderia o interessado testar um produto que se apresentou de forma fragmentada?

A Lei de Software caracteriza um software como sendo (destaque do escritor):

Art. 1º Programa de computador é a expressão de um conjunto organizado de instruções em linguagem natural ou codificada, contida em suporte físico de qualquer natureza, de emprego necessário em máquinas automáticas de tratamento da informação, dispositivos, instrumentos ou equipamentos periféricos, baseados em técnica digital ou análoga, para fazê-los funcionar de modo e para fins determinados.

Desta feita, se a versão completa do “Demo” não funciona no modo apresentado, tampouco pode este ser utilizado para o fim a que foi determinado; tecnicamente não pode ser considerado um Software.

Esta é a razão pela qual o escritor defende que o “Demo” não é um Software característico e que possa ser aceito, pois a verdadeira demonstração do produto é feita pelo Shareware, que é um Software completo e atende à forma prevista em Lei.

Bem, todo esse esclarecimento serve para demonstrar, com base em Lei, os motivos pelos quais o escritor defende sua posição de que, pela legislação nacional, somente há seis modalidades de softwares que podem ser utilizados pelos programadores.

Porém, uma pergunta ainda permanece sem resposta: o vírus de computador é um Software?

Inicialmente, o vírus não poderia ser qualificado segundo o quadro dos tipos de software relacionados pelo escritor, pois os que constam aí são os que se enquadram na concepção jurídica do termo, assim como não afrontam a legislação.

Como se sabe, já se falou que a Legislação Brasileira não fez todas as previsões necessárias e em momento algum “Proibiu” a elaboração do programa Vírus de Computador, imputando sanção e conceituando-o como crime Estadual ou Federal.

Não obstante isso, proibir é algo muito relativo, pois no Brasil não é proibido assassinar alguém, em muitas praças públicas é proibido pisar a grama, mas matar não é proibido, não no território nacional.

Isso mesmo, a Lei não diz que “matar” é proibido, apenas prevê (Código Penal):

DOS CRIMES CONTRA A VIDA

Homicídio simples

Art. 121 – Matar alguém:

Pena – reclusão, de 6 (seis) a 20 (vinte) anos.

A Lei imputa pena para quem decide assassinar alguém, mas nada proíbe.

Algo semelhante ocorre com o Vírus de Computador. Há diversas penas contra quem dedica seu tempo para fazer ou contribuir para a elaboração de um vírus. Mas este não foi proibido, nem ao menos foi previsto, qualificado ou conceituado na legislação nacional.

Se o Vírus de Computador não recebeu um conceito próprio, deve ser então generalizado.

Com efeito, o artigo primeiro da Lei de Software é perfeitamente viável, pelo que se pode dizer que o Vírus de Computador é realmente um software.

Sim, infelizmente, o Vírus é um Software. Como consta em alguns sites, é um Malware! Esta denominação provém de “Malicious Software”, ou “Software Malicioso”.

Mas esse conceito é simplesmente “Técnico”.

Então, se o Vírus de Computador não é diretamente previsto na Lei de Software, não é proibido por esta e é aceito na concepção jurídica do termo, por que não consta da lista de softwares descrita pelo escritor?

Simples, em primeiro lugar, a lista destina-se a orientar a como disponibilizar um software, e um vírus de computador não é algo para ser disponibilizado, obviamente.

Mas o mais importante é que há uma excelente razão para excluí-lo não só da lista indicada pelo escritor, mas também para descaracterizá-lo como um Software.

Esta obra é de cunho informativo aos programadores e afins, mas calcada em Legislação Brasileira e, na ausência de previsão legal, consubstanciada nos diversos seguimentos do Direito.

Como já mencionado, além da legislação, há doutrinas, jurisprudências etc., como o Direito Consuetudinário, isto é, o Direito baseado nos bons costumes.

Além desses mencionados, é de se ressaltar o que aqui mais se enquadra, o Direito Não Empírico, o Direito baseado também na experiência, na ocorrência da realidade e no conhecimento além do que consta na ciência.

Tal qual dito no exemplo do “Spam”, anteriormente mencionado, foi errônea a sentença que qualificou o “e-mail de propaganda indesejada” como simples “mala-direta”.

Essa afirmativa não adveio do conceito técnico, pois tecnicamente isso é o “Spam”, uma “mala-direta”.

Mas pelo intuito e pelo gasto de quem emite e pela intenção de quem recebe, o “Spam” mereceria uma melhor análise, baseada no Direito Consuetudinário e não no Empírico, pois assim o conceito técnico advindo da analogia seria facilmente reavaliado, formando-se uma visão da realidade, com o pensamento de se verdadeiramente enxergar que o “Spam”, apesar de não provocar tamanhos estragos, estaria muito próximo do Vírus de Computador, pois é inconveniente.

Para complementar, o “Spam”, se fosse visto como é, jamais seria interpretado como uma mala-direta, pois o próprio termo adveio da série americana Monty Python, em que vikings gritam “SpamSpamSpam” continuamente, cada vez mais alto, atrapalhando a todos em um restaurante e fazendo com que ninguém mais se entenda, enquanto ingerem uma carne (atum) enlatada, tipicamente americana, que tem também o conceito geral de “falta de gosto”.

A cena da série define o que é Spam: algo que aborrece e contra o qual pouco pode ser feito. “Engole-se” o enlatado nomeado de Spam em meio a gritos, por falta de saída. “SpamSpamSpam”, atribuição perfeita.

Em muitos casos, a quantidade de “Spam” é tão grande que é preferível receber um Vírus!

Há diversos antivírus que protegem o computador de inúmeros Malwares, assim o computador pode se defender sozinho do indesejado visitante, porém não há qualquer vacina digital definitivamente eficiente contra o “Spam”, o que reforça a colocação de que a sentença que favoreceu o “Spam” foi absolutamente equivocada.

Nesse sentido, admitir o Vírus de Computador como um “legítimo” Software é também um equívoco.

Com base na experiência, sem egoísmo ao texto da Lei, descaracterizado está o Vírus de Computador como Software, da mesma forma que deveria ocorrer com o Spam como Mala-Direta.

5

O registro do software

INPI – Instituto Nacional da Propriedade Industrial

O INPI – Instituto Nacional da Propriedade Industrial – é uma Autarquia Federal, criada em 1970, vinculada ao Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior, tendo como prioridade a propriedade industrial (Lei da Propriedade Industrial – nº 9279/96) para, no âmbito nacional, regular a função social, econômica, jurídica e técnica, pronunciando quanto a conveniência de assinatura, ratificação e denúncia de convenções, tratados, convênios e acordos sobre a propriedade industrial.

Porém, com as necessidades surgidas ao longo do tempo agregou outras tarefas, como concessão de marcas e patentes, a responsabilidade pela averbação dos contratos de transferência de tecnologia e até mesmo o registro de programas de computador, além de contratos de franquia empresarial, desenho industrial e indicações geográficas.

Com a Lei de Software, o INPI também é responsável pelos programas de computador e transferência dos direitos sobre o software, armazenando diversas informações, como o próprio código-fonte.

A importância do registro é simples. Qualquer interessado em informações sobre o Software poderá obtê-las no INPI, como o nome do titular dos direitos e alguns dados públicos.

Dados como o próprio código-fonte são de sigilo absoluto, não podendo ter acesso a ele nem mesmo seu criador, caso não seja o titular dos direitos do programa.

Dessa forma, caso haja algum dano a terceiros, pode-se obter informações preciosas acerca dos responsáveis.

Por outro lado, o registro é uma proteção ao criador e ou ao seu detentor dos Direitos Autorais, para que tais Direitos possam ser respeitados.

Se eventualmente surgir no mercado algum software idêntico ao registrado, o titular dos direitos

pode reivindicar a anterioridade do seu direito sobre o outro software ou retirá-lo do mercado, por frustrar suas expectativas, caso esteja presente o instituto da “Concorrência Desleal”, por exemplo.

Para tanto, o titular deverá pleitear a ordem judicialmente visando obstar o concorrente desleal, para interromper a comercialização do programa que o prejudica sem a saudável concorrência comercial.

A ordem judicial, para ser expedida, será baseada em um direito concreto e não meramente alegado. Para o titular dos direitos do software registrado obter essa ordem, terá que demonstrar o registro do programa, provando o fato constitutivo do seu direito.

O registro serve como uma “escritura de compra e venda de bem imóvel”, é a prova da propriedade do programa, que também é um bem, mas qualificado como bem imaterial.

Sendo o software registrado, o INPI não permitirá que um outro software idêntico seja também registrado, garantindo ao criador e seu titular (se pessoas distintas) um direito único de gozar dos benefícios do programa.

A maior proteção visa evitar problemas como a Contrafação e a “pirataria”, mais bem vistas, conceituadas e esclarecidas anteriormente.

O registro do software parece tarefa simples, mas infelizmente não é, tornando-se um empecilho para que a garantia desejada seja alcançada.

Esse é o fator que mais contribui, hodiernamente, para que os programas tenham seus direitos transferidos do programador a um terceiro, para que este possa comercializar o produto.

Essa transferência somente tem validade no mundo jurídico se feita formalmente, também perante ao INPI, o que vale lembrar.

Essa formalidade é simples e não exige grande esforço aos interessados, bastando que a manifestação das partes seja transcrita em documento e levada a registro.

Do Modelo de Transferência de Direitos de Tecnologia

INSTRUMENTO DE TRANSFERÊNCIA E CESSÃO DE DIREITOS DE TECNOLOGIA

CEDENTE Q U A L I F I C A Ç Ã O (Nome, CGC ou CPF Nº, Nacionalidade, Estado Civil, Profissão, Endereço Completo)

CESSIONÁRIO Q U A L I F I C A Ç Ã O (Nome, CGC ou CPF Nº, Nacionalidade, Estado Civil, Profissão, Endereço Completo)

Pelo presente instrumento particular, nesta e na melhor forma de direito, o(s) CEDENTE(S) , autoriza(m) o(s) CESSIONÁRIO(S) a registrar o Programa de Computador intitulado (_____), no Instituto Nacional da Propriedade Industrial, cedendo todos os direitos patrimoniais a ele relativos, na forma e para os fins do disposto nos Artigos 49, 50 e 51 da Lei nº 9.610, de 19/02/98, recebendo para tanto o valor de R\$ (valor por extenso) – ou, a título gratuito – ou percentual da exploração econômica, sem qualquer restrição quanto à forma, ao tempo ou ao lugar, desde já ficando autorizadas quaisquer alterações que venham a ser consubstanciadas em futuras atualizações, modificações ou derivações tecnológicas.

Por ser a expressão da verdade, este documento é assinado na presença de duas testemunhas, devidamente qualificadas que também o assinam.

Local / Data

CEDENTE

CESSIONÁRIO

TESTEMUNHAS

1 – _____

CPF Nº

2 – _____

CPF Nº

No caso do CEDENTE, ou CESSIONÁRIO, ser Pessoa Jurídica, deve haver a completa qualificação do representante legal que estiver firmando o presente Termo, assim como a apresentação do respectivo Contrato Social e Alterações.

O TÍTULO mencionado no(s) Termo(s) de Cessão deverá, OBRIGATORIAMENTE, ser idêntico àquele constante do “FORMULÁRIO DE PEDIDO DE REGISTRO”.

Neste momento, é feita a entrega do código-fonte ao titular dos direitos.

P.S.: Para obter o download desse modelo ou solicitar informações adicionais visite o site do autor e ou sua lista de discussão, disponíveis em: www.doutord.com.br

O Pedido de Registro do Programa de Computador

O pedido de registro, normalmente, é feito por profissionais ligados à área, dada a complexidade da situação perante o interessado que nunca promoveu tal ato.

Por esse motivo, ser um manual que verdadeiramente explicasse cada passo para efetivar um registro não é o objetivo desta obra.

Porém, com o intuito de esclarecimento e desmistificação do ato, tem-se:

Um registro é, também, um ato formal. É feito por meio de formulário emitido pelo próprio INPI (há cópias ilustrativas no final desta obra, anexo 3, passíveis de download, até mesmo, pelo site do INPI, no endereço www.inpi.gov.br).

Esse formulário solicita diversos dados, entre eles:

- Dados do criador do programa.
- Dados do titular dos direitos patrimoniais do programa.
- Dados do programa (como título, data da criação, linguagem empregada etc.).
- Documentos anexados (como guias de recolhimento, procurações, contratos de transferência de direitos, autorização para modificações, contrato de trabalho, parceria ou prestação de serviço, envelope com os dados do programa em linguagem e código-fonte, entre outros do gênero).
- Declarações (como de ciência da necessidade de manual em língua portuguesa, de suporte ao produto pelo período exigido em Lei e demais exigências legais atinentes ao software).
- Dados do procurador (se for o caso, como em situação de um profissional da área estar promovendo o registro em nome do interessado).
- Declaração para fins de responsabilidade civil e criminal de que as informações prestadas são verídicas.

A Documentação Técnica

A documentação é constituída por material que visa resguardar dados que venham provar a propriedade do programa, em situação de indagação, judicial ou extrajudicial.

Esses documentos servirão exclusivamente para comprovar a autoria e a anterioridade do programa registrado e também possuem formalidade para a apresentação.

A documentação deve ser apresentada em papel no formato A4, em duas vias de igual teor e forma, sem capa ou outra proteção, pois estas folhas de papel serão guardadas em invólucros próprios, que são simplesmente envelopes, e cada um deles guarda um número exato de vias.

As vias poderão ser utilizadas inteiramente, até mesmo no verso. Esse detalhe parece não ser muito importante, porém cada invólucro não guarda muitas páginas (apenas sete – 7 – para ser exato, incluindo a segunda via) e cada um dos invólucros é cobrado, separada e individualmente, não sendo “um valor irrisório” para o “bolso” do programador iniciante e, repetindo, tudo deve estar em duas vias.

Esse problema pode ser amenizado com o uso de máquinas fotocopadoras, fazendo uma “montagem” no texto, para que cada folha possa abrigar o máximo de informações, tendo o texto fonte de tamanho mínimo, porém legível (não há especificação quanto tamanho e tipo da fonte, nem mesmo acerca de margem ou espaçamento).

Esse procedimento é permitido pelo INPI, mas o documento deve estar absolutamente legível a olho nu.

Deve-se promover essa “montagem” antes de mais nada, pois é necessário saber exatamente a quantidade de invólucros que serão necessários, pois as primeiras etapas do registro devem ser cumpridas antes desse momento (pedidos, transferências etc.), até mesmo o recolhimento de guias que dão o direito aos invólucros, que são cobrados por unidade, ou seja, sem conhecer o tamanho do texto, não se sabe a quantidade de vias, e conseqüentemente a quantidade de invólucros necessários, não podendo conhecer o valor do recolhimento, que é adiantado nesse sentido.

Esse procedimento é altamente necessário e importante, pois nesses invólucros estarão o código-fonte do programa e todos os detalhes técnicos. Os invólucros serão selados e a abertura destes somente será possível a pedido do titular dos direitos ou por ordem judicial, como comentado no início da obra.

Esses são alguns dos aspectos para se promover o registro do programa de computador no INPI.

O Método Alternativo de Proteção Autoral ao Software

O caminho correto é determinado em Lei, para se promover o registro de programa de computador, é o citado no capítulo 5, porém o custo de tal ato não é irrisório e softwares mais simples não encontram apoio para sua viabilidade econômica, como já bem exposto em outros tópicos dessa obra. A dificuldade na burocracia e a complexidade nas etapas são um “incentivo” aos médios e pequenos softwares de jamais terem seu registro regularizados.

Dessa forma, a falta do registro é algo que impossibilita a efetiva garantia dos direitos autorais, exigindo uma declaração judicial (sentença judicial no final de um processo judicial) nesse sentido, que pode levar anos e nem sempre ser totalmente satisfatória.

Então, como se ter um mínimo de garantia diante dos numerosos programas piratas?

A Lei de Software, como comentado anteriormente, é clara e não poderia ser mais eloqüente, mesmo se complexa fosse. Concorde-se que não prevê totalmente as situações, mas nesse quesito de registro é extremamente objetiva.

A Lei acerca dos Direitos Autorais prevê em seu artigo 7º, inciso XII, que o “Programa de Computador” está protegido (inclusive o art. 2º ratifica, dizendo que a propriedade intelectual de programa de computador é regida pela Lei dos Direitos Autorais), independentemente de qualquer registro, até mesmo o do INPI, como bem afirma o artigo 3º da Lei de Software.

Assim, o criador do programa de computador (e site) está protegido por ambas as Leis, entendendo que seu programa não poderá ser desrespeitado (pirateado ou outro ato similar).

O registro é apenas uma forma regular de proteger sumariamente o produto, sem a necessidade de qualquer discussão, judicial ou extrajudicial.

Uma discussão sobre uma propriedade imaterial pode levar muitos anos em nossa rotina jurídica.

Dessa forma, o registro é imprescindível, mas o tema aborda um outro caminho.

O método alternativo não é tão seguro quanto o registro promovido no INPI, mas pode ajudar, e muito.

Para esclarecer melhor, caso haja uma discussão atinente sobre a propriedade de um software, primeiramente deve ser provada a propriedade e a anterioridade alegada.

Assim, se o programador tem o registro do software, essa discussão é superada e os atos judiciais são voltados apenas para os efeitos, buscando os direitos do programador lesado, tão-somente.

Se o programador não dispõe do registro, deverá provar o fato constitutivo do seu direito primeiramente, em uma discussão longa, com perícias, testemunhas etc., podendo até mesmo nada provar ao longo do processo.

O que se orienta nos casos em que o programador não possua interesse no registro, mas deseje o mínimo de garantia, é que faça, então, o seu programa adquirir “vida” jurídica atrás de sistemas alternativos de registro, por uma declaração de um serventário da justiça e outros métodos econômicos e eficazes, que passa agora a relatar em três possibilidades simples.

Alternativa 1

Esse ato é um ato jurídico, em que um Cartório de Registro de Títulos e Documentos, ou até mesmo um Cartório Notarial, passa a validar o ato, com fé pública, pelo poder investido pelo Estado.

Assim, o programador poderá expor publicamente, com fé pública, que seu programa existe no mercado após determinada data, exibindo um documento registrado em cartório, por um valor verdadeiramente inferior e com quase nada de burocracia, ao menos para se provar o direito autoral.

Obviamente o código-fonte não será publicado no documento (todos os documentos por este meio empregado serão públicos e qualquer um terá total acesso), mas a maioria dos softwares pode ser garantida e reconhecida apenas com uma ficha técnica deste, detalhando o uso, o destino empregado, as formas de construção e demais do gênero, até mesmo por uma transcrição de pequena parte do código-fonte.

O método alternativo que se propõe é o ato da “Escritura de Declaração”, em que o programador declara ao servidor do cartório todos os detalhes do software e este transcreve para um documento público, que ficará guardado no arquivo do cartório, podendo o programador ter cópia deste, por meio de traslado, também muito econômico comparado ao registro do INPI, suprimindo boa parte da ausência de prova de titularidade do Software.

Esse método é altamente econômico e pode ajudar a viabilizar alguns projetos, reduzindo o custo do software enormemente, tornando o produto capacitado para o mercado.

Esse mesmo método é também indicado para situações em que o programador efetivou um serviço contratado, produzindo, por exemplo, um software comercial a um destinatário único.

O custo para o registro do programa, no INPI, pode ser igual ou até mesmo maior que o próprio valor do software, vale fazer constar.

Apenas para resguardar seus direitos, essa prática da “Escritura de Declaração” é muito positiva, pois não estará o produto no mercado aberto, mas poderá servir de base de prova, caso eventualmente um terceiro venha a produzir esse mesmo software, sem seu consentimento, ao mercado.

Essa prática vem demonstrando ser uma rotina aos programadores que desenvolvem softwares sob encomenda, mas alguns relatam uma certa resistência dos cartórios, que desconhecem a matéria.

Dessa forma, fica a dica Legal de que o artigo 364 do Código de Processo Civil assim afirma:

Seção V

Da Prova Documental

Subseção I

Da Força Probante dos Documentos

Art. 364. O documento público faz prova não só da sua formação, mas também dos fatos que o escrivão, o tabelião, ou o funcionário declarar que ocorreram em sua presença.

Sendo assim, o programador poderá de forma econômica ter uma prova a seu favor que visará comprovar a propriedade e anterioridade do Software, protegendo seus interesses, como regra a Lei dos Direitos Autorais e Lei de Software, que esclarecem que o Software está protegido mesmo sem o registro no órgão competente.

A parte negativa desta alternativa é que parte do código-fonte ficará pública, o que sempre poderá ser, de uma forma ou outra, perigosa.

Alternativa 2

Como uma segunda alternativa há o simples registro de documento em Cartório de Títulos e Documentos.

Esta alternativa não é indicada por este autor, que a cita por ser muito utilizada, mas não a cita como alternativa eficiente e segura.

Muitos advogados orientam seus clientes a promoverem um registro alternativo utilizando o serviço de Cartório de Títulos e Documentos.

Este serviço é muito eficiente para contratos de prestação de serviço e até mesmo para contratos de desenvolvimento de softwares, mas não entende este autor ser o serviço correto para produzir uma prova de autoria e anterioridade de uma criação Software.

Basicamente, este serviço se resume em produzir um documento relatando o tipo de software, a data em que foi criado e demais informações, tal como seria na “Alternativa 1”, porém, na primeira alternativa citada, quem “produz” o documento é um Servidor Público, que goza de fé pública do Estado, enquanto nesta segunda alternativa é o próprio programador que cria tal documento, unilateralmente.

Juridicamente dizendo, um documento produzido unilateralmente tem força quase “zero”. É correto afirmar que esta segunda alternativa traz a força adicional de estar o documento registrado no cartório, que corrobora para com o efeito de prova, porém é um método tipo como de pouca eficiência prática, pelo que não é recomendado.

Assim, além de ser um documento produzido unilateralmente também há o mesmo inconveniente da alternativa primeira: publicar ao menos parte do código-fonte, para efeitos de identificação do programa.

Alternativa 3

Esta terceira alternativa é realmente a mais eficiente e é este caminho que este autor vem há anos recomendando aos seus clientes. Vale comentar que este método nunca apresentou qualquer falha ou refletiu qualquer problema.

Em todos os casos em que foi empregado ao longo destes anos, em todos o sucesso foi completo.

Segue a seqüência correta para se utilizar deste método eficaz, econômico e muito simples:

Passo I – elaboração

Mesmo que o Software não tenha sido ainda terminado, é possível adotar este método. Em cada fase nova do projeto, é possível refazer o método, protegendo sempre a criação, em qualquer momento que se desejar, sem publicar nem mesmo qualquer trecho do código-fonte.

Terminado ou não o Software, é importante reproduzir em uma mídia qualquer (CD ou DVD, por exemplo) todos os detalhes em um arquivo de texto (Doc, .Txt, .Rtf, qualquer outro), como: autoria, data de início da criação, data do momento em que se encontra o projeto, data do término se já ocorreu, se há co-autoria, validade e todas as condições do código-fonte.

Na mesma mídia, é importante conter um texto da Licença de Uso do Programa, mesmo que não seja ainda a efetiva, seja uma mera provisória Licença. O programador, como criador do Software, poderá a qualquer tempo alterar os termos da Licença de Uso e, se isso ocorrer, basta repetir cada passo deste registro alternativo.

Ainda, aproveitando a mídia, inserir o código-fonte, se possível uma cópia do Software em formato para execução (Run – .exe, por exemplo) e todas e demais informações sobre o projeto, como imagens utilizadas, rascunhos e o que mais houver.

Se o caro leitor estiver em processo de repetição deste registro alternativo, recomenda-se narrar em um arquivo de texto que outros registros já foram produzidos anteriormente, para este mesmo Software, visando não perder o efeito de anterioridade, como mais adiante será melhor comentado.

Passo II – encerrando preparação

Depois de já feita a mídia, coloque-a em um envelope. O mesmo arquivo de texto que foi inserido na mídia poderá conter, por exemplo, citação de que o envelope possui determinadas características, ou até mesmo rubrica do seu criador ou até mesmo código alfa-numérico por ele criado, tudo para dar o máximo de confiabilidade no ato.

Este envelope deve ser enviado pelo correio, por exemplo, usando como Remetente a empresa do programador e como destinatário o próprio programador. O envelope deve ser remetido com “A.R.” (Aviso de Recebimento), ou Sedex, ou qualquer método idôneo que possa ser documentado pela entidade competente (Correios, por exemplo).

Desta forma, o programador terá um envelope lacrado e que no seu interior há uma mídia com todos os detalhes técnicos do programa. Os dados de Remetente e Destinatário dão suporte à prova de autoria da criação, enquanto os documentos dos Correios dão a validade do ato e as datas carimbadas nos envelopes e avisos de recebimento validam a data da criação.

Se houver rascunhos escritos, documentos fornecidos por um cliente, contrato elaborado com o cliente e qualquer outro que possa servir futuramente como alguma prova, pode ser também inserido no mesmo envelope com a mídia, ou cópia do mesmo, para evitar a necessidade de abrir o envelope lacrado para reavê-los por um motivo qualquer.

Passo III– repetindo o ato

É possível fazer e refazer este simples método alternativo quantas vezes necessário for. Não há limitação.

Imagine que o projeto sofreu algumas alterações, ou inovações ou algo assim; daí a necessidade de refazer o ato. Porém, se feito sem qualquer ressalva, a impressão é que o tal Software teria sido criado a partir dali, retirando o privilégio de anterioridade de seu criador.

Então, ao repetir o ato de registro, independentemente da razão, é importante lembrar de indicar no novo arquivo de texto que já foi feito um ou mais registros anteriores, usando a mesma metodologia de envelope lacrado, podendo citar as datas e numeração do envelope anterior, dadas pelos Correios ou outra entidade que tiver servido durante o ato. Pode-se até inserir os envelopes anteriores dentro do novo envelope, não há problemas ou limitação.

Passo IV – reforçando o ato

Por fim, caso seja de interesse, é possível reforçar este ato um pouco mais.

Depois que os passos I e II tiverem sido feitos, ou até mesmo o III também, pode o programador mais cauteloso desejar um pouco mais de garantia, afinal, esta metodologia também é uma forma de produção unilateral de documento.

Bem, então se recomenda que o programador vá até um Cartório Notarial e peça uma “Escritura de Declaração” ao cartorário. Este servidor público, que goza de fé pública, produzirá um documento público para reforçar o registro alternativo, mas desta vez com um adicional muito vantajoso: nenhuma parte do código-fonte será então publicada.

O cartorário fará um texto narrando que o programador, de qualificação “tal”, esteve naquele Cartório em data e hora “tal”, possui um envelope, de cor e características “tais”, com Remetente e Destinatário “tais”, com data e código “tais”, e que no interior do mesmo há uma mídia com todos os dados técnicos de Software de nome “tal”, que tem objetivo de “...”, serve para os sistemas operacionais “tais” e outros detalhes similares, da mesma forma que se faria na “Alternativa 1”.

Com isso, o programador terá a um preço muito baixo uma proteção muito importante para o seu projeto de criação. Ainda, ressalta-se que um registro oficial no INPI, além de dispendioso, pode levar meses até seu ultimato, enquanto este método alternativo oferecido pode se encerrar em 24hs (vinte e quatro horas), tendo o mesmo efeito prático que é: provar a autoria e a anterioridade daquele código-fonte e demais pontos a ele vinculados.

Outra vantagem enorme neste sistema alternativo é que nele o programador poderá inserir vários documentos como rascunhos, dados fornecidos pelo cliente que encomendou o serviço, desenhos, gravuras, ilustrações e tudo mais que estiver envolvido no projeto, enquanto no INPI somente se registra o próprio código-fonte, exigindo registros distintos para a marca, o nome, o logo do programa e todo o resto a ele vinculado.

Desta feita, pode-se afirmar que este sistema simples e de baixo custo pode ser a grande separação entre o sucesso e o fracasso da vida profissional do programador.

6

Conclusão

Um Software transcende o que a Lei conceituou, um Software pode ser um grande produto, estando distante de um simples texto codificado.

Um Software é um mecanismo destinado à execução de uma tarefa, podendo ser apresentado de diversas formas e tipos, que recebeu previsão Legal e está garantido por Lei Federal o Direito de Autoria ao seu criador.

Esse bem imaterial deve ser confeccionado de forma inteligente, não somente em sua elaboração codificada, mas também em sua forma jurídica, que será nada mais que sua forma de sobreviver ao mundo comercial de hoje, predatório por sua natureza.

Para se evitar prejuízos e garantir o máximo de direitos, deve o programador conhecer os caminhos regradados pela Lei, ao menos os mais básicos, pois diante dela não se alegará ignorância jamais, pois isso não é permitido nos ditames legais.

Assim, saber contratar é tão fundamental quanto saber o que não se deve contratar. Saber expor o produto é saber garantir o futuro do Software. Saber se garantir é não precisar lutar no amanhã.

Conhecer formas alternativas, Legais e econômicas de garantir o direito à proteção é fundamental para todos e quaisquer Softwares.

Porém, o mais importante é saber como atravessar a fase atual, em que pouco material há sobre o Direito de Tecnologia. Muito está se formando, está se delineando agora sobre o futuro digital, não somente no Brasil, mas no mundo todo.

As formas de e-commerce que estão revolucionando o mercado mundial e aproximando os Continentes. As alterações no universo da Música, Propaganda, Livros e muitos mais, tudo em virtude do nascimento da era digital.

A Logística cibernética que surge, promete construir uma barreira imensa que separará o passado do presente, dividindo, quase que fisicamente, a história econômica do homem que vivia sem a Internet.

Os certificados digitais que serão uma excelente realidade comum em pouquíssimo tempo.

As transações Business to Business, como a alavanca do comércio eletrônico, farão total diferença em um futuro quase imediato.

As responsabilidades de provedores, banda larga, o mundo Wireless, móvel, sofisticado; salvando vidas, garantindo saúde, proteção, segurança até no meio automobilístico, privacidade e, quem sabe, mais paz.

Tudo será construído em pouco tempo e essa geração de programadores é agraciada por viver esse momento histórico. Esse momento que valoriza a criação digital.

O mundo estará nas mãos de quem souber falar com a máquina.

Conhecer esse momento será ajudar a construir o futuro.

Que seja então construído com sabedoria e idoneidade, respeitando o direito individual e cumprindo a quota parte cada um, que é o dever de todo cidadão.

Que o profissional saiba sempre cumprir com a parte que lhe couber, tal como exigir o direito que lhe foi garantido em contratação e por previsão em Lei.

Anexo 1 (Leis também disponíveis no site do DD. – www.doutord.com.br)

[Lei nº 9.609, 19.02.1998](#)

Lei de Software

Anexo 2 (Leis também disponíveis no site do DD. – www.doutord.com.br)

[Lei nº 9.610, 19.02.1998](#)

Lei sobre Direitos Autorais

Anexo 3

Formulários do INPI

Vide em (clique no item 2, se o INPI não mudou o link deverá baixar automaticamente o arquivo):

1. <http://www.inpi.gov.br>
 2. [Clique aqui para obter o arquivo](#) (ou) – utilize:
http://www.inpi.gov.br/menu-esquerdo/programa-new-version/pasta_formularios/S_pedido_e.d
oc
-

Manual Público do Unuário – INPI (Extraído do INPI)

1. Apresentação

Através da Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, ficou estabelecido que os programas de computador - "software" - teriam o regime jurídico do Direito Autoral

como forma de proteger os interesses de quem os desenvolva.

Reconhecido o papel preponderante da informática no contexto do desenvolvimento econômico-industrial resultante das aplicações das novas tecnologias, o domínio dos conceitos do novo ordenamento jurídico internacional, onde está inserida a proteção aos programas de computador, deve ser objetivo das empresas e criadores nacionais, tanto quanto a busca permanente de maior competitividade para seus produtos.

O Instituto Nacional da Propriedade Industrial -INPI, autarquia federal vinculada ao Ministério da Indústria, do Comércio e do Turismo, é o órgão responsável pelos registros dos programas de computador, de acordo com o Decreto nº 2.556 de 20 de abril de 1998.

Para que possa garantir a exclusividade na produção, uso e comercialização de um programa de computador, o interessado deverá comprovar a autoria do mesmo, estando, portanto, revestido de grande importância o registro no INPI.

O prazo de validade dos direitos é de 50 anos contados do dia 1º de janeiro do ano subsequente ao da "Data de Criação" do programa, garantido o sigilo absoluto das partes do programa trazidas à registro no INPI.

O presente Manual do Usuário, instituído pela Resolução INPI nº 58, de 14/07/98, tem por objetivo orientar os usuários dos serviços prestados pelo INPI, na área de Registro de Programas de Computador, definindo os procedimentos para a obtenção do registro e fornecendo as instruções necessárias ao correto atendimento aos dispositivos legais e regulamentares pertinentes à matéria.

Importante

O Serviço de Registro de Programas de Computador do INPI, buscando a excelência no atendimento de seus usuários, envia TODAS AS COMUNICAÇÕES relativas ao andamento dos pedidos ou registros diretamente, via Correio, com Aviso de Recebimento.

As vantagens desse tipo de atendimento são evidentes, economizando sobremaneira o tempo e os esforços para o INDISPENSÁVEL

ACOMPANHAMENTO da tramitação dos processos, durante toda a vida útil dos mesmos.

Entretanto, sérios prejuízos poderão advir no caso do NÃO ATENDIMENTO das solicitações contidas nessas correspondências, portanto:

ATENÇÃO !

MANTENHA SEU ENDEREÇO ATUALIZADO JUNTO AO SETOR DE REGISTRO SR. USUÁRIO

O REGISTRO DE SEU PROGRAMA PODE SER FEITO DIRETAMENTE, SENDO COMPLETAMENTE DISPENSÁVEL A UTILIZAÇÃO DE INTERMEDIÁRIOS

I. ESCLARECIMENTOS PRELIMINARES

O REGISTRO DE PROGRAMAS DE COMPUTADOR

Objetivo: Comprovação da autoria de Programas de Computador para que fique assegurada a exclusividade de exploração, de acordo com o estabelecido na "Lei de Software" - nº 9.609/98 e seu regulamento -Decreto nº 2.556/98 e na Lei de Direito Autoral - nº 9.610/98.

Características:

a) Não obrigatório: no entanto, para assegurar a exclusividade no uso do Programa o usuário terá que comprovar de alguma outra forma - sempre passível de um maior questionamento em juízo - a autoria do mesmo.

Deve ser ressalvado que, nos casos de transferência, parcial ou total, de direitos sobre um programa, para a garantia dos direitos das partes contratantes, o contrato poderá ser averbado à margem do registro.

b) Abrangência: diferentemente dos casos de marcas e patentes, o reconhecimento do registro é INTERNACIONAL. Assim, os programas estrangeiros não precisam

ser registrados no Brasil - salvo, para garantia das partes envolvidas, nos casos de cessão de direitos -e, da mesma forma, os nacionais não precisam ser registrados nos demais países, desde que haja o registro no INPI (Tratado sobre Aspectos do Direitos de Propriedade Intelectual Relacionados ao Comércio Internacional - TRIPS; Lei nº 9.609/98, art. 2º, § 4º).

c) Documentos de Programa: a escolha dos "Documentos de Programa" que devem instruir o registro é de inteira responsabilidade do usuário. Entretanto, deve ficar claro que tais documentos têm importância fundamental para dirimir futuras questões acerca da utilização indevida (CONTRAFAÇÃO ou "PIRATARIA") envolvendo o programa objeto do registro. Assim, estes "documentos" deverão ser efetivamente capazes de COMPROVAR, em juízo, que um programa, objeto de uma ação judicial (do AUTOR ou do RÉU), encontra-se realmente registrado no INPI, procedimento, este, fundamental para a decisão sobre a autoria.

d) Regime de Guarda: a critério do depositante (Lei nº 9.609/98, art. 3º, § 2º), poderá ser:

Sigiloso: os Documentos de Programa são colocados dentro de um envelope especial e ficam guardados em Arquivo de Segurança do INPI, não sendo dado conhecimento de seu conteúdo sequer aos funcionários do setor responsável pelo registro.

Não Sigiloso: os Documentos de Programa são inseridos no corpo do processo administrativo de instrução do pedido de registro, ficando, desta forma, passíveis, inclusive, de conhecimento por parte do público em geral.

e) Proteção de Obras de outras naturezas: as criações intelectuais de outras naturezas do direito de autor, constantes de um programa de computador, desde que constituam com este um único produto e assim sejam comercializadas, poderão ser objeto de um registro único, bastando para isto que, além de obedecer às disposições relativas ao registro do programa de computador, cumpram as normas específicas definidas para o registro, para cada natureza adicional objeto da proteção.

f) Nome Comercial: a proteção ao Nome Comercial do programa de computador pode ser obtida concomitantemente com a providência relativa ao registro (Lei nº 9.610/98, de 20 de fevereiro de 1998), bastando para tanto que aquele seja informado como TÍTULO do programa no ato da apresentação do pedido de registro.

g) Invenções Relacionadas com Programas de Computador – IRPC: os programas de computador desenvolvidos estritamente para funcionar "embarcados" em máquinas ou equipamentos, normalmente gravados em "chips" integrantes das estruturas destes, podem ser objeto de proteção via PATENTE.

Note-se que nestes casos o mercado não estará demandando o programa de computador "em si" e sim a máquina ou equipamento

Desde que a diferença de produtividade entre o produto novo e os similares oferecidos no mercado se caracterize pela presença do programa de computador, esta criação poderá ser objeto de proteção patentária, obedecidas as prescrições da Lei nº 9.279/96.

As principais diferenças entre este tipo de proteção e aquele conferido aos programas de computador "em si", são a duração (no caso das PATENTES, no máximo 20 anos) e a abrangência (apenas no território nacional, para PATENTES).

II. PROCEDIMENTOS PARA O REGISTRO DE PROGRAMAS

O registro de programa de computador está disciplinado através da seguinte legislação, constante dos respectivos ANEXOS a este manual:

ANEXO A Lei 9.609, de 19/02/98

ANEXO B Decreto nº 2.556, de 20/04/98

ANEXO C Lei nº 9.610, de 20/02/98

ANEXO D Decreto nº 91.873, de 04/11/85

ANEXO E Resolução CNDA nº 057, de 06/07/88

ANEXO F Resolução INPI nº 058, de 14/07/98

Outras informações, complementares à instrução dos pedidos de registro, podem ser encontradas nos seguintes ANEXOS:

ANEXO G Tabela de Tipos de Logradouros

ANEXO H Código dos Países e Organizações Internacionais ANEXO I Tabela de Campo de Aplicação

ANEXO J Tabela de Tipo de Programa

ANEXO L Modelo de Documento de Cessão de Direitos

ANEXO M Resolução INPI nº 106, de 24/11/2003 (preços do serviços)

Os requerimentos relativos ao registro de programa de computador - Depósito e demais petições -deverão ser entregues diretamente na sede do INPI ou para esta dirigidos, através das delegacias ou representações estaduais, ou ainda pela Via Postal, utilizando os formulários "Pedido de Registro de Programa de Computador", "Folha de Petição" e "Continuação" (para complementar informações dos formulários de pedido e petição)", de acordo com as instruções contidas neste manual.

2.1. DOCUMENTOS QUE CONSTITUEM O REGISTRO

2.1.1. Documentação formal

Os documentos que perfazem a instrução formal do pedido de registro são os descritos em detalhe nas páginas seguintes deste manual (devendo ser apresentados em uma única via).

Estes documentos são de fundamental importância para esclarecer a quem caberá efetivamente o exercício dos direitos patrimoniais definidos pela legislação que regula a matéria e, à medida que sejam suficientemente esclarecedores, servirão de base concreta para dirimir as questões que possam advir quanto a "um mesmo programa ter os direitos reivindicados por pessoas diferentes" - física(s) e/ou jurídica(s).

Obs.: Para o registro é necessária apenas uma via de cada documento que, em folhas tamanho A4 dobradas ao meio, devem ocupar a parte central do INVÓLUCRO ESPECIAL "Pedido de Registro". O requerimento inicial, deve ser apresentado em formulário próprio -FORMULÁRIO PEDIDO DE REGISTRO - preenchido em uma única via, datilografado ou manuscrito em letra de forma legível, com caneta azul ou preta, sem rasuras.

Os documentos a serem anexados ao requerimento inicial são:

1) Guia de Recolhimento

Devem ser apresentadas as 3ª e 4ª vias autenticadas pelo Banco do Brasil S/A, no exato valor da Tabela de Retribuições em vigor na data da comprovação do pagamento junto ao INPI.

2) Procuração (se o interessado não requerer pessoalmente)

Na procuração devem estar expressos os poderes necessários, podendo ser passada por instrumento público ou particular, observadas, ainda, as seguintes instruções:

- conter o nome do signatário, sua qualificação perante o requerente e assinatura nítida;
- estar datada e, no caso de haver prazo de validade definido, este deverá estar em curso;
- no caso de subestabelecimento, estar expressos poderes para tal;
- reconhecimento de firma em cartório.

Obs.: O depositante domiciliado no exterior DEVERÁ constituir procurador domiciliado no Brasil, com poderes para representá-lo, receber citações judiciais e

notificações administrativas, durante a vigência do registro.

3) Documento comprobatório do vínculo empregatício ou da prestação de serviço
No caso dos direitos sobre o programa pertencerem exclusivamente ao depositante, sendo este empregador ou contratante do serviço -Lei nº 9.609/98, art. 4º - deverá ser apresentada cópia do instrumento contratual ou documento que contenha as disposições pactuadas, comprobatórias da exclusividade dos direitos patrimoniais do depositante (empregador ou contratante do serviço), com relação ao programa de computador desenvolvido por empregado, servidor ou prestador de serviços, que possa garantir:

- ter sido o programa desenvolvido e elaborado durante a vigência do contrato ou do vínculo estatutário; e

- ser tal contrato destinado à pesquisa e ao desenvolvimento ou nele estar prevista a atividade do empregado, servidor ou prestador de serviços, ou, ainda, decorrer, o desenvolvimento do programa, da própria natureza dos encargos contratados.

Não há necessidade de apresentar o documento na íntegra, devendo, no entanto, haver clara conexão entre: a folha em que constam os nomes das partes interessadas; a folha contendo as disposições antes citadas e a das assinaturas.

4) Documento de Cessão

Deve ser apresentado quando se tratar de depositante que não seja o criador do programa, e não esteja incluído na hipótese do item anterior, devendo a cessão, total ou parcial, dos direitos ser feita pelo criador do programa ou por seus sucessores, pessoalmente ou por meio de representante com poderes especiais (Lei nº 9.610/98, art. 50).

Do documento, devem constar especificamente os direitos objeto da cessão e as condições de seu exercício quanto ao tempo, ao lugar e às condições de remuneração, eventualmente previstas (Lei nº 9.610/98, art. 50, § 2º).

O documento deverá ser firmado pelo criador do programa ou titular dos direitos exclusivos (cedente) e pelo depositante (cessionário) - ver MODELO no ANEXO "L".

5) Autorização do(s) autor(es) do programa original

No caso de modificações tecnológicas e derivações feitas pelo depositante, DESDE QUE ESTE NÃO SEJA O PRÓPRIO AUTOR -Lei nº 9.609/98, art. 5º e Decreto nº 2.556/98, art. 4º -deverá ser apresentada autorização para tal, sendo que do documento deverão constar:

- título do programa original;
- número do registro do programa original no INPI, se existir;
- limite da autorização, se houver;
- assinatura do autorizador.

É importante observar que a data da autorização deverá ser anterior à data de criação do programa com as modificações ou derivações, bem como, no caso de o documento ser firmado por uma única pessoa, deverá ser explicitado, no texto, a condição de "único autor".

2.1.2. Documentação técnica

Será constituída pelos documentos que servirão de base para COMPROVAR A AUTORIA de um programa registrado, devendo ser apresentada em duas vias de igual teor (maiores detalhes no item 3.2).

É importante ressaltar que no caso de litígios (ações judiciais) relativos aos DIREITOS DE EXCLUSIVIDADE para o uso, produção e comercialização de programa registrado, a definição sobre a identidade, ou não, entre os programas objeto da causa, dar-se-á através do exame pericial a ser realizado sobre DOCUMENTOS DOS PROGRAMAS EMLITÍGIO que serão SOLICITADOS por um perito judicial. Se, a conclusão da perícia apontar para a identidade dos programas – implicando a não possibilidade de "conviverem" no mercado - a ação terá

OBJETO, cabendo então, às partes litigantes, A COMPROVAÇÃO DA AUTORIA DOS PROGRAMAS.

Nestes casos o Juízo solicitará ao INPI o fornecimento dos DOCUMENTOS DE PROGRAMA que instruíram o registro, o qual, só terá a EFICÁCIA DESEJADA, se tais documentos FOREM CAPAZES DE DEMONSTRAR que o programa correspondente, eanteriormente examinado, É AQUELE QUE SE ENCONTRA REGISTRADO.

Obs.: deverá ser feita, ainda pelo perito judicial, a COMPARAÇÃO entre os documentos examinados inicialmente (solicitados diretamente às partes) e os constantes do registro no INPI.

Portanto, é imperioso que os "DOCUMENTOS DO PROGRAMA", apesar de poderem conter apenas trechos, ou outros elementos essenciais, do programa, SEJAM CAPAZES de caracterizar a criação independente e identificar o programa (Lei nº 9.609/98, art. 3º, § 1º, inciso III).

A documentação deve ser apresentada em papel no formato A4, não podendo ser utilizadas capas duras, que possam danificar o invólucro onde os documentos serão acondicionados.

O depositante poderá utilizar frente e verso de todas as folhas e deverá numerá-las, colocando o número da folha que está sendo numerada seguido do número da última.

Ex.:

1 - Documento com uma folha: 1/1 2 - Documento com três folhas: a 1ª será 1/3; a 2ª, 2/3; e a 3ª, 3/3.

Para a devida instrução do Pedido de Registro, tais documentos devem ser extraídos em DUAS VIAS DE IGUAL TEOR, que ocuparão os compartimentos nº 1 e nº 3 do(s) envelope(s) "Pedido de Registro".

Sugestão :a fim de reduzir o volume da documentação técnica, pode ser utilizado o recurso de redução em máquina fotocopiadora e montagem, desde que o resultado final permita leitura a olho nu.

2.2. CONDIÇÕES GERAIS

Todos os documentos deverão estar legíveis, sendo que os expressos em língua estrangeira devem ser acompanhados da respectiva tradução, feita por tradutor juramentado.

Os documentos em código deverão conter tal indicação estando dispensados de tradução.

A documentação formal especificada no item 2.1.1, sub-itens "2" a "5", poderá ser apresentada em cópia, desde que devidamente autenticadas.

No caso de pedido entregue diretamente na Recepção/Rio, a autenticação dos documentos anexados em cópia poderá ser feita por funcionário do INPI, desde que apresentado o original, que será devolvido, no ato, ao interessado.

Formulário "Pedido de Registro de Programa de Computador" - modelo

2.3. INSTRUÇÕES DE PREENCHIMENTO

Obs.: Serão dadas instruções apenas para os campos cujos os títulos requerem maiores explicações para o correto preenchimento.

2.3.1. Instruções GeraisCampos Numéricos Escrever um único caracter numérico em cada quadrícula, sem inserção de pontos, hífen, vírgulas ou traços.

Campos Alfanuméricos

Escrever um único caracter, numérico ou alfabético, em cada quadrícula, deixando uma

quadrícula em branco entre as palavras ou números.

Para os campos de linha dobrada, não deverão ser observadas as regras de divisão silábica na mudança de linha, ou seja, o campo deverá ser considerado como única linha. Campos de Datas Preencher com o número do dia ou do mês nos campos respectivos.

Quando se tratar de dia ou mês inferior a 10, inscrever algarismo zero (0) na primeira posição do campo.

O campo relativo ao ano deverá ser preenchido com os quatro algarismos do ano.

QUADRO - "IDENTIFICAÇÃO DO PEDIDO"

Os campos deste quadro são de uso exclusivo do INPI.

Obs.:

i) as publicações e comunicações sobre atos e andamento do Pedido referir-se-ão ao

número do pedido;

ii) quaisquer Petições ou atos relativos ao Pedido de Registro deverão referenciar, também, esse número.

QUADRO - "DADOS DO AUTOR"

Os campos constantes deste quadro destinam-se às informações de identificação do(s) autor(es) do programa.

Campo "Tem outro(s) programa(s) registrado no INPI?"

Só deverá ser assinalado a quadrícula SIM, se o autor já tiver outro pedido ou registro de programa de computador. Quando forem ser apresentados vários pedidos de uma só vez, sem que tenha qualquer pedido ou registro anterior, um dos pedidos deverá Ter assinalada a quadrícula NÃO e os demais a quadrícula SIM. Em caso de dúvida deverá ser assinalada a quadrícula NÃO.

Campo "CIC / N° INPI"

Deve ser preenchido com o n° do CIC, da esquerda para a direita, sem separações, deixando em branco as restantes. No caso de autor estrangeiro, poderá ser utilizado, se houver, o n° do passaporte, caso contrário, será atribuído um n° INPI.

OBS.: se for atribuído n° INPI, este, desde que conhecido, deverá ser utilizado nos pedidos de registro posteriores.

Campo "Nome Civil (completo)"

Este campo será preenchido com :

-o nome do empregado, servidor ou contratado de serviços, quando o programa foi desenvolvido sob vínculo empregatício, ou estatutário, ou sob contratação específica por tempo determinado;

- o nome do cedente, no caso de o Titular dos Direitos, ser o Cessionário.

Nos demais casos será o mesmo do Titular dos Direitos, bastando essa referência. Se o nome ultrapassar o espaço reservado, adotar critérios usuais de abreviaturas, apenas para palavras, tantas quantas necessárias para o preenchimento do campo.

OBS.: sempre que for preciso abreviar o nome, face à limitação do campo, este deverá ser apresentado de forma completa, utilizando-se para tanto do formulário

"Registro de Programa de Computador - Continuação".

Campo "Endereço" - usar as abreviaturas

Usar as abreviaturas constantes do Anexo G deste manual.

Deverão ser observadas, quando necessário, as mesmas instruções de abreviaturas

previstas para o campo "Nome Civil", podendo, também, ser apresentada a informação

completa no formulário "Registro de Programa de Computador - Continuação".

Campo "UF"

Não será preenchido, quando se tratar de depositantes domiciliado no exterior.

Campo "CEP"

Deverá ser preenchido de acordo com a tabela da EBCT. Quando se tratar de depositante

domiciliado no exterior, ficará em branco.

Campo "Cód. País"

Preencher de acordo com a tabela de siglas constantes do Anexo H deste manual

QUADRO - "DADOS DO TITULAR DOS DIREITOS PATRIMONIAIS"

Os campos constantes deste quadro destinam-se às informações de identificação do

Titular dos Direitos sobre o programa de computador, objeto do registro.

Campo "Pessoa Física/Jurídica"

Se o titular dos direitos patrimoniais é pessoa física, marque a respectiva quadrícula. Se

pessoa jurídica, marque a quadrícula correspondente.

Sendo pessoa jurídica, assinale a quadrícula da melhor classificação.

Campo "Tem outro(s) programa(s) registrado no INPI?"

Quando forem ser apresentados vários pedidos de uma só vez, sem que tenha qualquer

pedido ou registro anterior, um dos pedidos deverá Ter assinalada a quadrícula NÃO e os demais a quadrícula SIM. Em caso de dúvida deverá ser assinalada a quadrícula NÃO. Campo "CGC/CIC/Nº INPI"

Quando se tratar de CGC, deverão ser preenchidos as 14 (quatorze) quadrículas, observando-se as instruções gerais descritas inicialmente. Quando se tratar de CIC ou N.º INPI, deverão ser preenchidas as quadrículas da esquerda para a direita, deixando em branco as demais, no caso de número inferior a 14 (quatorze) dígitos.

O N.º INPI será atribuído ao depositante estrangeiro e se repetirá em todos os registros. No caso de ser o primeiro registro, o campo deverá ficar em branco.

OBS.: confira sempre o número, após escrever, a fim de evitar rejeição ou registro em outro cadastro.

Campo "Nome Civil ou Razão Social"

Salvo prova em contrário, o depositante será o autor, assim considerado :

- aquele que houver lançado o programa, indicando ser de sua autoria (Lei nº 9.610/98, arts. 12 e 13);
- na falta de indicação de autoria, aquele que o tiver anunciado ou indicado essa qualidade na sua utilização (Lei nº 9.610/98, art. 13);
- todos os colaboradores em cujo nome for o programa lançado (Lei nº 9.610/98, art. 15);
- empregador ou contratantes de serviços, no caso de programa de computador desenvolvido e elaborado durante a vigência do contrato ou de vínculo estatutário, expressamente destinado à pesquisa e ao desenvolvimento ou em que a atividade do empregado, servidor ou prestador de serviços seja prevista, ou, ainda, que decorra da própria natureza dos serviços prestados (Lei nº 9.609/98, art. 4);
- o empregado, servidor ou prestador de serviços, quando o programa tiver sido gerado sem relação ao contrato de trabalho, vínculo estatutário ou prestação de serviços e sem utilização de recursos, informações tecnológicas, materiais, instalações ou equipamentos do empregador ou contratante de serviços (Lei nº 9.609/98, art. 4, inciso 2º);
- a pessoa que, devidamente autorizada, tiver feito modificações tecnológicas e derivações no programa original, no que tange somente a tais modificações e derivações (Lei nº 9.609/98, art. 5º); Além dos casos anteriormente mencionados, poderá ser depositante o cessionário -pessoa a quem o autor do programa cede, por escrito, os seus direitos patrimoniais, total ou parcialmente. (Decreto nº 96.036/88, art. 10)

Se o nome ou razão social ultrapassar o espaço reservado, adotar critérios usuais de abreviatura, apenas para palavras intermediárias. Quando as palavras Sociedade Anônima, Sociedade Civil e Limitada forem as palavras finais, poderão ser representadas por S/A, S/C e LTDA. Em se tratando de microempresa, deverá constar na razão social a abreviatura "ME".

OBS.: sempre que o depositante precisar abreviar o nome ou razão social, face à limitação do campo, poderá apresentá-lo completo em folha anexa, para utilização quando da expedição do Certificado de Registro, se for o caso.

Campo "Endereço" Usar as abreviaturas constantes do Anexo G deste manual. Deverão ser observadas, quando necessário, as mesmas instruções de abreviaturas previstas para o campo "Nome Civil ou Razão Social", podendo, também, ser apresentada a informação completa no formulário "Registro de Programa de Computador

- Continuação"Campo "UF"

Não será preenchido, quando se tratar de depositante domiciliado no exterior.

Campo "CEP"

Deverá ser preenchido de acordo com a tabela da EBCT. Quando se tratar de depositante

domiciliado no exterior, ficará em branco.

Campo "Cód. País"

Preencher de acordo com a tabela de siglas constantes do Anexo H deste manual.

QUADRO - "DADOS DO PROGRAMA"

Campo "Título"

Escrever o título, considerando que a proteção à obra intelectual abrange o título, desde

que original e inconfundível com o de outro programa lançado anteriormente (Lei nº

5.988/73, art. 10).

Atenção: Deve-se ter em mente que as expressões designativas das funções executadas pelos programas necessariamente não serão originais e inconfundíveis (P. Ex.: Gerenciador de Bases de Dados; Editor de Texto). Assim, tais expressões não devem ser utilizadas como TÍTULO porque não atenderão o requisito legal retrocitado.

Os nomes designativos dos programas de computador não podem ser protegidos como marca, devendo, para proteger adequadamente o NOME pelo qual o programa será COMERCIALIZADO, ser utilizada a faculdade de proteger o TÍTULO do programa.

Campo "Data de Criação"

É indispensável a indicação da data da primeira utilização do programa ou da sua colocação à disposição de terceiros (Lei nº 9.609/98, art. 2º, § 2º).

Campo "Linguagens"

Deve ser informada a(s) LINGUAGEM(S) DE PROGRAMAÇÃO na(s) qual(is) foi

desenvolvido e está disponibilizado o programa.

Campo "Modificação Tecnológica ou Derivação?"

Deve ser colocado um "X" na quadrícula correspondente, caso o programa seja uma

derivação (nova versão), ou não, de outro preexistente.

Obs.:

- i) No caso afirmativo e, ainda, se houver sido registrado o programa original (anterior), os DOCUMENTOS DE PROGRAMA poderão se restringir às partes EFETIVAMENTE MODIFICADAS -informando as exclusões e explicitando AS INCLUSÕES (através das RESPECTIVAS PARTES DO FONTE);
- ii) Ressalte-se que é obrigatória a apresentação das pertinentes AUTORIZAÇÕES dos AUTORES do programa original, para que sejam introduzidas quaisquer modificações ou derivações (Decreto n. 2.556/98, Art. 4º)

Campo "Título do Programa Original"

Quando a resposta do campo "Modificação Tecnológica ou Derivação" for SIM, informe o título do programa original, podendo adotar os critérios usuais de abreviaturas, já descritos.

Campos "Classificação do Campo de Aplicação" e "Classificação do Tipo de Programa"

Preencher com os códigos da classificação adotada pela Secretaria de Informática e Automação - SEPIN, do MinistQUADRO - "DOCUMENTOS ANEXADOS"

Preencher a quadrícula da quantidade em relação ao documento que for anexado ao formulário.

No caso de documento em idioma estrangeiro que está sendo anexado com a respectiva tradução (que é obrigatória), considere, ao preencher a quadrícula, a quantidade dois.

Quando o documento não constar da relação descrita neste quadro, especificar em 99 -"OUTROS", o documento anexado.

QUADRO - "DECLARAÇÕES"

Deve ser dada especial atenção a todas as DECLARAÇÕES constantes deste QUADRO, a fim de evitar dúvidas e problemas posteriores.

ério da Ciência e Tecnologia, constante dos Anexos "I" e "J".

QUADRO - "DADOS DO PROCURADOR"

Preencha os campos correspondentes se o pedido está sendo feito através de procurador.

QUADRO -"DECLARO, SOB AS PENAS DA LEI, SEREM VERDADEIRAS AS INFORMAÇÕES PRESTADAS"

Este quadro deverá ser preenchido corretamente e conter a assinatura do requerente, ou de seu representante legal.

ANEXO : "Pedido de Registro de Programa - Continuação"

Este ANEXO deverá ser utilizado - em quantas vias forem necessárias - como forma de complementar quaisquer informações referentes a:

i) -instrução do "Pedido de Registro": continuação de informações (Ex.: mais de um CRIADOR ou DEPOSITANTE); esclarecimentos; etc.

ii) - instrução de "Petições": razões; esclarecimentos; continuação de informações.

Formulário "Folha de Petição – Programa de Computador (Folha de Continuação)"

-modelo

III. ENVELOPE PARA APRESENTAÇÃO DO PEDIDO

3.1. OBTENÇÃO DO(S) ENVELOPE(S)

Para a apresentação do pedido, será entregue ao interessado, na Sede do INPI, no Rio de Janeiro, ou em suas Delegacias ou Representações nos Estados, um envelope (ou mais, se necessário for) denominado "Invólucro Especial", mediante a apresentação das 3ª e 4ª vias da Guia de Recolhimento, comprovando o pagamento da devida importância. O funcionário do INPI declarará, no verso da guia, a entrega do(s) invólucro(s) (além do Formulário - "Pedido de Registro de Programa de Computador").

3.2. UTILIZAÇÃO E PREENCHIMENTO DO(S) ENVELOPE(S)

Nos compartimentos 1 e 3 deverão ser colocadas, respectivamente, a PRIMEIRA e a SEGUNDA VIAS, DE IGUAL TEOR, dos "DOCUMENTOS DE PROGRAMA", contendo, no máximo 07 (sete) folhas tamanho A4.

Quando os documentos do programa possuírem mais de 07 (sete) folhas, deverão ser acondicionados em tantos invólucros quanto necessários. Nesse caso, a importância recolhida deverá corresponder ao número total de envelopes.

O(s) invólucro(s) deverá(ao) ser numerado(s), no campo próprio do compartimento nº 1, indicando o nº do invólucro que está sendo usado, seguido do nº do último (Exs.: Um só invólucro: o número indicado será 1/1; Três invólucros: no 1º constará o nº 1/3; no 2º, 2/3; e no 3º, 3/3).

FIGURA 4

Invólucro Especial - Parte Externa (modelo reduzido)

FIGURA 5

Invólucro Especial - Parte Interna (modelo reduzido) No compartimento nº 1 deverá ser assinalada uma das quadrículas do campo "Sigilo" (SIM ou NÃO).

O formulário "PEDIDO DE REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR" e demais documentos de instrução do registro -Guia de Recolhimento (obrigatória); Procuração, Documento de Cessão, Documento comprobatório de vínculo empregatício (se houverem)

- deverão ser acondicionados no compartimento nº 2.

No caso de serem usados diversos invólucros para um pedido, o formulário e os demais documentos constitutivos da DOCUMENTAÇÃO FORMAL não deverão ser

repetidos em todos eles, bastando que constem uma só vez no envelope 01 - caso seja necessário (se a documentação for muito extensa e houver mais de um envelope), os documentos podem ser distribuídos em mais de um invólucro. Não esquecer de escrever no compartimento nº 2 (de TODOS OS INVÓLUCROS) o título do programa (parte interna) e nome e endereço completos (parte externa) de forma legível.

O depositante deverá fechar com cola os compartimentos nº 1 e 3, e posteriormente (após dobrar o Compartimento de nº 3 sobre o de nº 2, em seguida dobrando o conjunto sobre o Compartimento nº 1) colar o invólucro.

3.3. REMESSA DO(S) INVÓLUCROS(S)

O(s) invólucro(s) deverão ser remetido(s) ao INPI (no Rio), através dos serviços do Correio, como carta registrada, com ou sem Aviso de Recebimento, nos casos em que tenha sido utilizado apenas 01 (um) invólucro, ou SEDEX (nos casos de utilização de dois ou mais invólucros).

O depositante deve observar se a data da postagem constante do recibo está legível e guardá-lo, como comprovante da remessa.

No Rio de Janeiro, onde se localiza a sede do INPI, se o depositante não quiser utilizar os serviços do Correio, poderá entregar o envelope colado diretamente no setor responsável pelos registros.

4. O INÍCIO DA PROTEÇÃO CONFERIDA PELO INPI

Como o registro independe de exame de mérito, o programa é considerado REGISTRADO assim que recebe o protocolo definitivo, momento em que lhe é conferido

o número definitivo.

Desse modo, assim que o interessado receber o comprovante do registro – INVÓLUCRO ESPECIAL, Compartimento nº 03 – devidamente filigranado com o número definitivo do registro, pode passar a divulgar, comercializar ou utilizar o programa com uma informação do seguinte tipo:

"Este programa encontra-se protegido contra a utilização não autorizada, conforme preceitua a Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, regulamentada pelo Decreto nº 2.556, de 20 de abril de 1998, combinada com a Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, estando devidamente registrado no Instituto Nacional da Propriedade Industrial – INPI (Decreto nº 2.556/98, art. 1º) sob o nº _____, ficando os infratores sujeitos às sanções cíveis e penais previstas nos respectivos diplomas legais."

DESCRIÇÃO RESUMIDA DE COMO REGISTRAR

Após a leitura detalhada do "Manual do Usuário -Registro de Programas de Computador", o interessado deverá ter condições de identificar a seguinte informação básica:

-nº de invólucros especiais para acondicionar os documentos do programa; para então obter junto ao INPI o valor da retribuição devida pelo depósito e guarda dos documentos referentes ao registro, recebendo então, na sede do Instituto, ou em uma de suas Delegacias/Representações estaduais, uma "Guia de Recolhimento", onde constará o valor da retribuição referente, que deverá ser quitada em uma agência do Banco do Brasil.

Posteriormente, apresentada a "Guia" devidamente autenticada ao INPI, serão fornecidos

o formulário próprio para o pedido de registro e os invólucros especiais na quantidade solicitada.

Após o preenchimento do formulário e anexação da documentação formal e técnica, como previsto no "Manual do Usuário" (itens 2.1, 2.2, 2.3 e 2.4), o(s) invólucro(s), já fechado(s), poderá(ao) ser entregue(s) diretamente no INPI ou postado(s) no Correio - registrado ou SEDEX.

Obs.: No caso de entrega direta na sede ou nas delegacias / representações estaduais, o requerente poderá PROTOCOLAR uma segunda via da DOCUMENTAÇÃO FORMAL como comprovante provisório do depósito. Examinados os aspectos pertinentes, a decisão sobre a registrabilidade será exarada no máximo em 180 (cento e oitenta) dias, sendo que TODAS AS COMUNICAÇÕES AO INTERESSADO, durante a tramitação do processo, SERÃO FEITAS VIA CORREIO.

IV. RESUMO DA AÇÃO DO INPI

O(s) envelope(s) aberto(s), danificados, ou fechados de forma incorreta não será(ão) recebido(s) pelo INPI.

O compartimento nº 3, que contém uma das vias dos documentos do programa, será destacado e devolvido ao depositante para servir como prova do depósito.

Obs.: este Compartimento DEVERÁ SER CUIDADOSAMENTE GUARDADO PELO INTERESSADO, pois, no caso de perda por acidente (incêndio) do material sob a guarda do INPI, O ARQUIVO DO INSTITUTO SERÁ RECONSTITUÍDO A PARTIR DOS DOCUMENTOS EM POSSE DOS TITULARES.

Ressalte-se que OS DOCUMENTOS EM POSSE DO INTERESSADO NÃO PODERÃO SER ABERTOS, pois, sendo necessária a reconstituição dos arquivos do INPI, os COMPARTIMENTOS nº 3 que estiverem VIOLADOS não poderão servir para este fim, implicando assim a perda do registro.

O formulário "Pedido de Registro de Programa de Computador" conterá data e hora da entrada no INPI e será, igualmente, numerado.

Aprovado o pedido no exame formal, o INPI expedirá o Certificado de Registro, que será entregue através dos serviços de correio ou pessoalmente.

O andamento dos pedidos de registro terão ampla divulgação para terceiros, através de publicação na Revista da Propriedade Industrial - Seção I.

A medida que todas as informações necessárias ao acompanhamento dos pedidos de registro são feitas DIRETAMENTE AO INTERESSADO, é da exclusiva responsabilidade do depositante as consequências oriundas da NÃO

COMUNICAÇÃO AO INPI de qualquer mudança de endereço, pela V. PETIÇÕES 5.1. UTILIZAÇÃO E CONDIÇÕES PARA APRESENTAÇÃO

O formulário "FOLHA DE PETIÇÃO" destina-se à apresentação de petições, tanto para requerer providências quanto para apresentar documentos referentes a determinado pedido de registro de programa de computador em andamento, ou a registro já obtido.

O formulário será preenchido em uma única via, datilografado ou manuscrito em letra de forma legível, com caneta azul ou preta, sem rasuras.

No caso de petição a ser entregue diretamente ao INPI, no Rio, pelo interessado, o formulário deverá ser preenchido em 02 (duas) vias (ler as instruções para "Entrega da Petição", neste Manual).

No caso de recurso (excluído aquele contra o indeferimento) deverá ser apresentada uma via extra, acompanhada de cópia de todos os documentos que instruírem a 1ª via.

Em se tratando de petição que exija justificativa (como nos casos de contestação à exigência, recurso e outras), esta deve ser apresentada em anexo, observando as seguintes instruções:

- ser feita em papel no tamanho A4;
- conter na 1ª folha, na parte superior, o número do pedido ou do registro a que se refere;
- omitir qualquer introdução ou encerramento característico de requerimento; e
- ter todas as folhas numeradas em algarismos arábicos e rubricadas.

Os documentos deverão estar legíveis e os que estiverem em língua estrangeira

devem ser acompanhados da respectiva tradução, feita por tradutor juramentado. Os documentos anexados poderão ser apresentados em cópia (exceto a Guia de Recolhimento), mas deverão estar autenticados.

No caso de petição entregue diretamente nas Recepções, a autenticação dos documentos anexados em cópia poderá ser feita por funcionário do INPI, desde que apresentado o original que será devolvido, no ato, ao interessado.

via própria - Petição devidamente protocolada.

5.2. DOCUMENTOS A SEREM ANEXADOS

As Petições serão instruídas mediante anexação dos seguintes documentos, de acordo

com o seu objeto:

1) Alteração de endereço e/ou de nome

- documento comprobatório revestido das formalidades legais de alteração de endereço e/ou de nome;

- relação numérica dos pedidos e registros a serem alterados;- originais ou 2^{as}. vias dos Certificados dos Registros a serem alterados.

2) Transferência

- documento de cessão;

- procuração, se for o caso;- originais ou 2^a vias dos Certificados dos Registros a serem transferidos.

3) Desistência do registro e renúncia ao sigilo

- Certificado de Registro.

A alteração de nome e de endereço será solicitada em uma única petição, independente

do número de registros ou de pedidos do solicitante, e recolhida uma única contribuição.

A petição de transferência será preenchida com os dados do cessionário.

Além dos documentos específicos, todas as petições deverão ser acompanhadas das 3^a e

4^a vias da Guia de Recolhimento, autenticadas mecanicamente, no exato valor fixado na Tabela de Retribuição em vigor na data da comprovação do pagamento junto ao INPI, salvo nos casos de isenção.

É obrigatória a apresentação de procuração nos casos de:

a) transferência de titularidade;

b) substituição do outorgado;

c) extinção da procuração anteriormente apresentada por decurso de prazo estabelecido;

d) após a concessão do registro, decorridos dois anos da outorga da procuração.

A procuração outorgada por depositante estrangeiro deverá conferir ao procurador, domiciliado no Brasil, poderes para representá-lo durante a vigência do registro, a

contar da data do depósito, não se lhe aplicando a exigência contida na alínea "d" do item acima.

Formulário "Folha de Petição – Programa de Computador" - modelo

5.3. INSTRUÇÕES DE PREENCHIMENTO

5.3.1. Instruções Gerais

Deverão ser observadas as instruções gerais anteriormente descritas para o preenchimento do formulário "Pedido de Registro de Programa de Computador".

QUADRO - "IDENTIFICAÇÃO DO PEDIDO / REGISTRO"

Obs.: O campo "Arquivamento" é de uso exclusivo do INPI

Preencher com um "X" a quadrícula correspondente ao processo (pedido ou registro) a que se refere a petição, indicando CORRETAMENTE o número do mesmo.

QUADRO - "DADOS DO AUTOR"

Os campos deste quadro deverão ser preenchidos com as informações de identificação do requerente do objeto da petição, observando-se os mesmos critérios de preenchimento descritos para o preenchimento do formulário "Pedido de Registro de Programa de Computador", relativamente ao quadro "Dados do Depositante".

QUADRO - "OBJETO DA PETIÇÃO"

Os campos deste quadro destinam-se a identificar o objeto da petição, observando-se a seguinte orientação:

- marcar com um "X" as quadrículas que se fizerem necessárias à identificação do objeto da petição; e

- o campo "Ciência do Despacho" deve ser preenchido sempre que o objeto da petição decorrer de um despacho anterior proferido pelo INPI. Cite o número do expediente (Ex.: Carta de Exigência) ou da Revista da Propriedade Industrial - RPI que o publicou.

Quando o objeto da petição não constar da relação, assinalar a quadrícula "OUTROS", especificando o objeto requerido.

QUADRO - "DOCUMENTOS ANEXADOS" Os campos deste quadro deverão ser preenchidos observando-se os mesmos critérios de preenchimento descritos no formulário "Pedido de Registro de Programa de Computador", relativamente ao quadro "Documentos Anexados".

QUADRO - "DADOS DO PROCURADOR"

Preencha os campos correspondentes se a petição está sendo feito através de procurador.

QUADRO -DECLARO, SOB AS PENAS DA LEI, SEREM VERDADEIRAS AS INFORMAÇÕES PRESTADAS

Este quadro deverá ser preenchido corretamente e conter a assinatura do requerente, ou de seu representante legal.

"CONTINUAÇÃO"

Deve ser utilizado o ANEXO sempre que houver necessidade de apresentação de QUAISQUER ESCLARECIMENTOS ou RAZOES, adicionalmente ao informado no Formulário "PETIÇÃO".

5.4. ENTREGA DA PETIÇÃO

A petição e seus anexos deverão ser remetidos ao Serviço de Registro de Programas de Computador do INPI, situado na Praça Mauá nº 7, 12º andar - sala 1203 - Rio de Janeiro -RJ - CEP 20081-900), através dos serviços do correio, como carta registrada (com ou sem Aviso de Recebimento - AR).

O interessado deve observar se a data da postagem constante do recibo está legível e guardá-lo como comprovante da remessa.

Se o interessado não quiser utilizar os serviços do correio, poderá entregar a petição e o(s) anexo(s) diretamente ao INPI, na sede ou nas Delegacias ou

Representações Estaduais, podendo, nesse caso, ser apresentadas, e protocoladas, duas vias da Petição e devolvida, no ato, a 2ª via.

VI. OBSERVAÇÕES FINAIS

1) É imprescindível que a quantidade de folhas de papel tamanho A4, referentes aos "documentos que caracterizem o programa", colocadas nas partes 1 e 3 de cada envelope-padrão utilizado para dar entrada no registro, seja no MÁXIMO 7(sete).

Caso contrário a máquina de filigranar, utilizada para numeração de segurança dos documentos do programa, não perfurará o(s) envelope(s), fazendo-se, nesse caso, necessária a devolução do(s) envelope(s) (partes 1 e 3) para que o interessado remeta a documentação novamente, atendendo a essa prescrição.

Atenção: O conteúdo dos documentos da parte 1 DEVERA SER IDÊNTICO ao da parte 3.

2) A Guia de Recolhimento deve conter as informações abaixo:

- Pedido de Registro de Programa de Computador;
- utilizando "N" (quantidade) envelopes.

Atenção:

a) para cada depósito deve ser usada apenas uma Guia. Mesmo que sejam utilizados vários envelopes para os Documentos do Programa, não é necessária a utilização de duas Guias -Ex.: uma com o valor referente ao depósito e outra para os invólucros excedentes (ERRADO).

b) é importante que seja feito o recolhimento devido pelo serviço que está sendo solicitado, pois, caso contrário, será necessária a formulação de exigência para regularizar a situação, com o conseqüente custo adicional.

c) a Guia de Recolhimento quitada pelo banco será CONFERIDA nos protocolos do INPI (não será retida nenhuma via) com os valores vigentes das retribuições, sendo, nessa oportunidade, assinalado no verso da 4ª via a quantidade de material -formulário e envelopes - fornecido para o depósito.

3) Nos casos de EXIGÊNCIA relativa a "Diferença Devida a Retribuição Recolhida a Menor", deve ser utilizada uma só Guia, explicitando os valores referentes:

- à diferença monetária expressa na exigência, e;
- à petição de Cumprimento de Exigência em si.ex.: "Cumprimento de Exigência no Processo nº _____".

(Diferença a recolher: "x" +

Petição Exigência: "y")

"Total em unidades monetárias: _____".

4) Poderá ser aceita como "Data de Criação" do programa (campo DADOS DO

PROGRAMA do "Formulário de Pedido") a própria data do depósito (caso não tenha data

de criação anterior devidamente comprovada). 5) Os formulários "Pedido de Registro", "Folha de Petição" e "Continuação", estão disponíveis em papel, diretamente na sede do INPI (12º andar) e nas Delegacias ou Representações Estaduais.

Home



Legislação eBook

Assine agora

BEM-VINDOS AO SITE DO DOUTOR.



Aberta a seção GAMES no DD. (é, o DD. quer de

O primeiro jogo comentado é o Star Wars Unleashed - The



Chegou o primeiro programa "pago" com conteúdo ju



O Vade Mecum está disponível na Apple Store >>

E a Legislação do DD. continua gratuita, com 09 anos c



- >> [QR-Code - Comércio, Diversão e Curiosidade](#)
- >> [invisibleSHIELDS ? a super proteção de tela](#)
- >> [iPhone ? Onde está o 5º Elemento? \(SL\)](#)
- >> [Atualização do iPhone para a versão 2.2.1](#)
- >> [Um iPhone e Dois Computadores](#)
- >> [Novas Atualizações no DoutorD. - LegisDD.](#)
- >> [Copy & Paste - Colar e Copiar no iPhone](#)

[invisibleSHIELDS ? a super proteção de tela](#)



[invisibleSHIELDS ? a super proteção de tela](#)



Há proteção para todos os modelos móveis, palm, pocketpc, smartphones em geral, notebooks e até G

[Como recuperar meu Pendrive](#)



[PowerBall ? Tecnologia em Exercícios Sem](#)



[Leia o restante deste artigo](#)



[LISTA DE DISCUSSÃO](#)

Para participar das discussões on-line, assine a lista respectiva ao seu gosto, usando o li

- ❖ Para a Lista de Profissionais do Direito, [clique aqui](#).
- ❖ Para a Lista de Programadores, [clique aqui](#).

[POLITICA DE PRIVACIDADE](#)

Este Site e seu conteúdo pode ser copiado e redistribuído sem r
fonte e não haja qualquer alteração.

Os anúncios e o conteúdo dos sites são de inteira responsabilidade dos anunciantes. Este Portal é só um me



Presidência da República
Casa Civil
Subchefia para Assuntos Jurídicos

LEI Nº 9.609 , DE 19 DE FEVEREIRO DE 1998.

Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências.

O PRESIDENTE DA REPÚBLICA Faço saber que o Congresso Nacional decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

CAPÍTULO I

DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º Programa de computador é a expressão de um conjunto organizado de instruções em linguagem natural ou codificada, contida em suporte físico de qualquer natureza, de emprego necessário em máquinas automáticas de tratamento da informação, dispositivos, instrumentos ou equipamentos periféricos, baseados em técnica digital ou análoga, para fazê-los funcionar de modo e para fins determinados.

CAPÍTULO II

DA PROTEÇÃO AOS DIREITOS DE AUTOR E DO REGISTRO

Art. 2º O regime de proteção à propriedade intelectual de programa de computador é o conferido às obras literárias pela legislação de direitos autorais e conexos vigentes no País, observado o disposto nesta Lei.

§ 1º Não se aplicam ao programa de computador as disposições relativas aos direitos morais, ressalvado, a qualquer tempo, o direito do autor de reivindicar a paternidade do programa de computador e o direito do autor de opor-se a alterações não-autorizadas, quando estas impliquem deformação, mutilação ou outra modificação do programa de computador, que prejudiquem a sua honra ou a sua reputação.

§ 2º Fica assegurada a tutela dos direitos relativos a programa de computador pelo prazo de cinquenta anos, contados a partir de 1º de janeiro do ano subsequente ao da sua publicação ou, na ausência desta, da sua criação.

§ 3º A proteção aos direitos de que trata esta Lei independe de registro.

§ 4º Os direitos atribuídos por esta Lei ficam assegurados aos estrangeiros domiciliados no exterior, desde que o país de origem do programa conceda, aos brasileiros e estrangeiros domiciliados no Brasil, direitos equivalentes.

§ 5º Inclui-se dentre os direitos assegurados por esta Lei e pela legislação de direitos autorais e conexos vigentes no País aquele direito exclusivo de autorizar ou proibir o aluguel comercial, não sendo esse direito exaurível pela venda, licença ou outra forma de transferência da cópia do programa.

§ 6º O disposto no parágrafo anterior não se aplica aos casos em que o programa em si não

seja objeto essencial do aluguel.

Art. 3º Os programas de computador poderão, a critério do titular, ser registrados em órgão ou entidade a ser designado por ato do Poder Executivo, por iniciativa do Ministério responsável pela política de ciência e tecnologia. ([Regulamento](#))

§ 1º O pedido de registro estabelecido neste artigo deverá conter, pelo menos, as seguintes informações:

I - os dados referentes ao autor do programa de computador e ao titular, se distinto do autor, sejam pessoas físicas ou jurídicas;

II - a identificação e descrição funcional do programa de computador; e

III - os trechos do programa e outros dados que se considerar suficientes para identificá-lo e caracterizar sua originalidade, ressaltando-se os direitos de terceiros e a responsabilidade do Governo.

§ 2º As informações referidas no inciso III do parágrafo anterior são de caráter sigiloso, não podendo ser reveladas, salvo por ordem judicial ou a requerimento do próprio titular.

Art. 4º Salvo estipulação em contrário, pertencerão exclusivamente ao empregador, contratante de serviços ou órgão público, os direitos relativos ao programa de computador, desenvolvido e elaborado durante a vigência de contrato ou de vínculo estatutário, expressamente destinado à pesquisa e desenvolvimento, ou em que a atividade do empregado, contratado de serviço ou servidor seja prevista, ou ainda, que decorra da própria natureza dos encargos concernentes a esses vínculos.

§ 1º Ressalvado ajuste em contrário, a compensação do trabalho ou serviço prestado limitar-se-á à remuneração ou ao salário convencionado.

§ 2º Pertencerão, com exclusividade, ao empregado, contratado de serviço ou servidor os direitos concernentes a programa de computador gerado sem relação com o contrato de trabalho, prestação de serviços ou vínculo estatutário, e sem a utilização de recursos, informações tecnológicas, segredos industriais e de negócios, materiais, instalações ou equipamentos do empregador, da empresa ou entidade com a qual o empregador mantenha contrato de prestação de serviços ou assemelhados, do contratante de serviços ou órgão público.

§ 3º O tratamento previsto neste artigo será aplicado nos casos em que o programa de computador for desenvolvido por bolsistas, estagiários e assemelhados.

Art. 5º Os direitos sobre as derivações autorizadas pelo titular dos direitos de programa de computador, inclusive sua exploração econômica, pertencerão à pessoa autorizada que as fizer, salvo estipulação contratual em contrário.

Art. 6º Não constituem ofensa aos direitos do titular de programa de computador:

I - a reprodução, em um só exemplar, de cópia legitimamente adquirida, desde que se destine à cópia de salvaguarda ou armazenamento eletrônico, hipótese em que o exemplar original servirá de salvaguarda;

II - a citação parcial do programa, para fins didáticos, desde que identificados o programa e o titular dos direitos respectivos;

III - a ocorrência de semelhança de programa a outro, preexistente, quando se der por força das características funcionais de sua aplicação, da observância de preceitos normativos e técnicos, ou de

limitação de forma alternativa para a sua expressão;

IV - a integração de um programa, mantendo-se suas características essenciais, a um sistema aplicativo ou operacional, tecnicamente indispensável às necessidades do usuário, desde que para o uso exclusivo de quem a promoveu.

CAPÍTULO III

DAS GARANTIAS AOS USUÁRIOS DE PROGRAMA DE COMPUTADOR

Art. 7º O contrato de licença de uso de programa de computador, o documento fiscal correspondente, os suportes físicos do programa ou as respectivas embalagens deverão consignar, de forma facilmente legível pelo usuário, o prazo de validade técnica da versão comercializada.

Art. 8º Aquele que comercializar programa de computador, quer seja titular dos direitos do programa, quer seja titular dos direitos de comercialização, fica obrigado, no território nacional, durante o prazo de validade técnica da respectiva versão, a assegurar aos respectivos usuários a prestação de serviços técnicos complementares relativos ao adequado funcionamento do programa, consideradas as suas especificações.

Parágrafo único. A obrigação persistirá no caso de retirada de circulação comercial do programa de computador durante o prazo de validade, salvo justa indenização de eventuais prejuízos causados a terceiros.

CAPÍTULO IV

DOS CONTRATOS DE LICENÇA DE USO, DE COMERCIALIZAÇÃO

E DE TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA

Art. 9º O uso de programa de computador no País será objeto de contrato de licença.

Parágrafo único. Na hipótese de eventual inexistência do contrato referido no *caput* deste artigo, o documento fiscal relativo à aquisição ou licenciamento de cópia servirá para comprovação da regularidade do seu uso.

Art. 10. Os atos e contratos de licença de direitos de comercialização referentes a programas de computador de origem externa deverão fixar, quanto aos tributos e encargos exigíveis, a responsabilidade pelos respectivos pagamentos e estabelecerão a remuneração do titular dos direitos de programa de computador residente ou domiciliado no exterior.

§ 1º Serão nulas as cláusulas que:

I - limitem a produção, a distribuição ou a comercialização, em violação às disposições normativas em vigor;

II - eximam qualquer dos contratantes das responsabilidades por eventuais ações de terceiros, decorrentes de vícios, defeitos ou violação de direitos de autor.

§ 2º O remetente do correspondente valor em moeda estrangeira, em pagamento da remuneração de que se trata, conservará em seu poder, pelo prazo de cinco anos, todos os documentos necessários à comprovação da licitude das remessas e da sua conformidade ao *caput* deste artigo.

Art. 11. Nos casos de transferência de tecnologia de programa de computador, o Instituto

Nacional da Propriedade Industrial fará o registro dos respectivos contratos, para que produzam efeitos em relação a terceiros.

Parágrafo único. Para o registro de que trata este artigo, é obrigatória a entrega, por parte do fornecedor ao receptor de tecnologia, da documentação completa, em especial do código-fonte comentado, memorial descritivo, especificações funcionais internas, diagramas, fluxogramas e outros dados técnicos necessários à absorção da tecnologia.

CAPÍTULO V

DAS INFRAÇÕES E DAS PENALIDADES

Art. 12. Violar direitos de autor de programa de computador:

Pena - Detenção de seis meses a dois anos ou multa.

§ 1º Se a violação consistir na reprodução, por qualquer meio, de programa de computador, no todo ou em parte, para fins de comércio, sem autorização expressa do autor ou de quem o represente:

Pena - Reclusão de um a quatro anos e multa.

§ 2º Na mesma pena do parágrafo anterior incorre quem vende, expõe à venda, introduz no País, adquire, oculta ou tem em depósito, para fins de comércio, original ou cópia de programa de computador, produzido com violação de direito autoral.

§ 3º Nos crimes previstos neste artigo, somente se procede mediante queixa, salvo:

I - quando praticados em prejuízo de entidade de direito público, autarquia, empresa pública, sociedade de economia mista ou fundação instituída pelo poder público;

II - quando, em decorrência de ato delituoso, resultar sonegação fiscal, perda de arrecadação tributária ou prática de quaisquer dos crimes contra a ordem tributária ou contra as relações de consumo.

§ 4º No caso do inciso II do parágrafo anterior, a exigibilidade do tributo, ou contribuição social e qualquer acessório, processar-se-á independentemente de representação.

Art. 13. A ação penal e as diligências preliminares de busca e apreensão, nos casos de violação de direito de autor de programa de computador, serão precedidas de vistoria, podendo o juiz ordenar a apreensão das cópias produzidas ou comercializadas com violação de direito de autor, suas versões e derivações, em poder do infrator ou de quem as esteja expondo, mantendo em depósito, reproduzindo ou comercializando.

Art. 14. Independentemente da ação penal, o prejudicado poderá intentar ação para proibir ao infrator a prática do ato incriminado, com cominação de pena pecuniária para o caso de transgressão do preceito.

§ 1º A ação de abstenção de prática de ato poderá ser cumulada com a de perdas e danos pelos prejuízos decorrentes da infração.

§ 2º Independentemente de ação cautelar preparatória, o juiz poderá conceder medida liminar proibindo ao infrator a prática do ato incriminado, nos termos deste artigo.

§ 3º Nos procedimentos cíveis, as medidas cautelares de busca e apreensão observarão o

disposto no artigo anterior.

§ 4º Na hipótese de serem apresentadas, em juízo, para a defesa dos interesses de qualquer das partes, informações que se caracterizem como confidenciais, deverá o juiz determinar que o processo prossiga em segredo de justiça, vedado o uso de tais informações também à outra parte para outras finalidades.

§ 5º Será responsabilizado por perdas e danos aquele que requerer e promover as medidas previstas neste e nos arts. 12 e 13, agindo de má-fé ou por espírito de emulação, capricho ou erro grosseiro, nos termos dos [arts. 16, 17 e 18 do Código de Processo Civil](#).

CAPÍTULO VI

DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 15. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Art. 16. Fica revogada a [Lei nº 7.646, de 18 de dezembro de 1987](#).

Brasília, 19 de fevereiro de 1998; 177º da Independência e 110º da República.

FERNANDO HENRIQUE CARDOSO

José Israel Vargas

Este texto não substitui o publicado no D.O.U. de 20.2.1998 e retificado no D.O.U. de 25.2.1998



Presidência da República
Casa Civil
Subchefia para Assuntos Jurídicos

LEI Nº 9.610, DE 19 DE FEVEREIRO DE 1998.

Mensagem de veto

Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências.

O PRESIDENTE DA REPÚBLICA Faço saber que o Congresso Nacional decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

Título I

Disposições Preliminares

Art. 1º Esta Lei regula os direitos autorais, entendendo-se sob esta denominação os direitos de autor e os que lhes são conexos.

Art. 2º Os estrangeiros domiciliados no exterior gozarão da proteção assegurada nos acordos, convenções e tratados em vigor no Brasil.

Parágrafo único. Aplica-se o disposto nesta Lei aos nacionais ou pessoas domiciliadas em país que assegure aos brasileiros ou pessoas domiciliadas no Brasil a reciprocidade na proteção aos direitos autorais ou equivalentes.

Art. 3º Os direitos autorais reputam-se, para os efeitos legais, bens móveis.

Art. 4º Interpretam-se restritivamente os negócios jurídicos sobre os direitos autorais.

Art. 5º Para os efeitos desta Lei, considera-se:

I - publicação - o oferecimento de obra literária, artística ou científica ao conhecimento do público, com o consentimento do autor, ou de qualquer outro titular de direito de autor, por qualquer forma ou processo;

II - transmissão ou emissão - a difusão de sons ou de sons e imagens, por meio de ondas radioelétricas; sinais de satélite; fio, cabo ou outro condutor; meios óticos ou qualquer outro processo eletromagnético;

III - retransmissão - a emissão simultânea da transmissão de uma empresa por outra;

IV - distribuição - a colocação à disposição do público do original ou cópia de obras literárias, artísticas ou científicas, interpretações ou execuções fixadas e fonogramas, mediante a venda, locação ou qualquer outra forma de transferência de propriedade ou posse;

V - comunicação ao público - ato mediante o qual a obra é colocada ao alcance do público, por qualquer meio ou procedimento e que não consista na distribuição de exemplares;

VI - reprodução - a cópia de um ou vários exemplares de uma obra literária, artística ou científica ou de um fonograma, de qualquer forma tangível, incluindo qualquer armazenamento permanente ou

temporário por meios eletrônicos ou qualquer outro meio de fixação que venha a ser desenvolvido;

VII - contrafação - a reprodução não autorizada;

VIII - obra:

a) em co-autoria - quando é criada em comum, por dois ou mais autores;

b) anônima - quando não se indica o nome do autor, por sua vontade ou por ser desconhecido;

c) pseudônima - quando o autor se oculta sob nome suposto;

d) inédita - a que não haja sido objeto de publicação;

e) póstuma - a que se publique após a morte do autor;

f) originária - a criação primígena;

g) derivada - a que, constituindo criação intelectual nova, resulta da transformação de obra originária;

h) coletiva - a criada por iniciativa, organização e responsabilidade de uma pessoa física ou jurídica, que a publica sob seu nome ou marca e que é constituída pela participação de diferentes autores, cujas contribuições se fundem numa criação autônoma;

i) audiovisual - a que resulta da fixação de imagens com ou sem som, que tenha a finalidade de criar, por meio de sua reprodução, a impressão de movimento, independentemente dos processos de sua captação, do suporte usado inicial ou posteriormente para fixá-lo, bem como dos meios utilizados para sua veiculação;

IX - fonograma - toda fixação de sons de uma execução ou interpretação ou de outros sons, ou de uma representação de sons que não seja uma fixação incluída em uma obra audiovisual;

X - editor - a pessoa física ou jurídica à qual se atribui o direito exclusivo de reprodução da obra e o dever de divulgá-la, nos limites previstos no contrato de edição;

XI - produtor - a pessoa física ou jurídica que toma a iniciativa e tem a responsabilidade econômica da primeira fixação do fonograma ou da obra audiovisual, qualquer que seja a natureza do suporte utilizado;

XII - radiodifusão - a transmissão sem fio, inclusive por satélites, de sons ou imagens e sons ou das representações desses, para recepção ao público e a transmissão de sinais codificados, quando os meios de decodificação sejam oferecidos ao público pelo organismo de radiodifusão ou com seu consentimento;

XIII - artistas intérpretes ou executantes - todos os atores, cantores, músicos, bailarinos ou outras pessoas que representem um papel, cantem, recitem, declamem, interpretem ou executem em qualquer forma obras literárias ou artísticas ou expressões do folclore.

Art. 6º Não serão de domínio da União, dos Estados, do Distrito Federal ou dos Municípios as obras por eles simplesmente subvencionadas.

Das Obras Intelectuais

Capítulo I

Das Obras Protegidas

Art. 7º São obras intelectuais protegidas as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro, tais como:

I - os textos de obras literárias, artísticas ou científicas;

II - as conferências, alocuções, sermões e outras obras da mesma natureza;

III - as obras dramáticas e dramático-musicais;

IV - as obras coreográficas e pantomímicas, cuja execução cênica se fixe por escrito ou por outra qualquer forma;

V - as composições musicais, tenham ou não letra;

VI - as obras audiovisuais, sonorizadas ou não, inclusive as cinematográficas;

VII - as obras fotográficas e as produzidas por qualquer processo análogo ao da fotografia;

VIII - as obras de desenho, pintura, gravura, escultura, litografia e arte cinética;

IX - as ilustrações, cartas geográficas e outras obras da mesma natureza;

X - os projetos, esboços e obras plásticas concernentes à geografia, engenharia, topografia, arquitetura, paisagismo, cenografia e ciência;

XI - as adaptações, traduções e outras transformações de obras originais, apresentadas como criação intelectual nova;

XII - os programas de computador;

XIII - as coletâneas ou compilações, antologias, enciclopédias, dicionários, bases de dados e outras obras, que, por sua seleção, organização ou disposição de seu conteúdo, constituam uma criação intelectual.

§ 1º Os programas de computador são objeto de legislação específica, observadas as disposições desta Lei que lhes sejam aplicáveis.

§ 2º A proteção concedida no inciso XIII não abarca os dados ou materiais em si mesmos e se entende sem prejuízo de quaisquer direitos autorais que subsistam a respeito dos dados ou materiais contidos nas obras.

§ 3º No domínio das ciências, a proteção recairá sobre a forma literária ou artística, não abrangendo o seu conteúdo científico ou técnico, sem prejuízo dos direitos que protegem os demais campos da propriedade imaterial.

Art. 8º Não são objeto de proteção como direitos autorais de que trata esta Lei:

I - as idéias, procedimentos normativos, sistemas, métodos, projetos ou conceitos matemáticos como tais;

II - os esquemas, planos ou regras para realizar atos mentais, jogos ou negócios;

III - os formulários em branco para serem preenchidos por qualquer tipo de informação, científica ou não, e suas instruções;

IV - os textos de tratados ou convenções, leis, decretos, regulamentos, decisões judiciais e demais atos oficiais;

V - as informações de uso comum tais como calendários, agendas, cadastros ou legendas;

VI - os nomes e títulos isolados;

VII - o aproveitamento industrial ou comercial das idéias contidas nas obras.

Art. 9º À cópia de obra de arte plástica feita pelo próprio autor é assegurada a mesma proteção de que goza o original.

Art. 10. A proteção à obra intelectual abrange o seu título, se original e inconfundível com o de obra do mesmo gênero, divulgada anteriormente por outro autor.

Parágrafo único. O título de publicações periódicas, inclusive jornais, é protegido até um ano após a saída do seu último número, salvo se forem anuais, caso em que esse prazo se elevará a dois anos.

Capítulo II

Da Autoria das Obras Intelectuais

Art. 11. Autor é a pessoa física criadora de obra literária, artística ou científica.

Parágrafo único. A proteção concedida ao autor poderá aplicar-se às pessoas jurídicas nos casos previstos nesta Lei.

Art. 12. Para se identificar como autor, poderá o criador da obra literária, artística ou científica usar de seu nome civil, completo ou abreviado até por suas iniciais, de pseudônimo ou qualquer outro sinal convencional.

Art. 13. Considera-se autor da obra intelectual, não havendo prova em contrário, aquele que, por uma das modalidades de identificação referidas no artigo anterior, tiver, em conformidade com o uso, indicada ou anunciada essa qualidade na sua utilização.

Art. 14. É titular de direitos de autor quem adapta, traduz, arranja ou orchestra obra caída no domínio público, não podendo opor-se a outra adaptação, arranjo, orquestração ou tradução, salvo se for cópia da sua.

Art. 15. A co-autoria da obra é atribuída àqueles em cujo nome, pseudônimo ou sinal convencional for utilizada.

§ 1º Não se considera co-autor quem simplesmente auxiliou o autor na produção da obra literária, artística ou científica, revendo-a, atualizando-a, bem como fiscalizando ou dirigindo sua edição ou apresentação por qualquer meio.

§ 2º Ao co-autor, cuja contribuição possa ser utilizada separadamente, são asseguradas todas as faculdades inerentes à sua criação como obra individual, vedada, porém, a utilização que possa acarretar prejuízo à exploração da obra comum.

Art. 16. São co-autores da obra audiovisual o autor do assunto ou argumento literário, musical ou lítero-musical e o diretor.

Parágrafo único. Consideram-se co-autores de desenhos animados os que criam os desenhos utilizados na obra audiovisual.

Art. 17. É assegurada a proteção às participações individuais em obras coletivas.

§ 1º Qualquer dos participantes, no exercício de seus direitos morais, poderá proibir que se indique ou anuncie seu nome na obra coletiva, sem prejuízo do direito de haver a remuneração contratada.

§ 2º Cabe ao organizador a titularidade dos direitos patrimoniais sobre o conjunto da obra coletiva.

§ 3º O contrato com o organizador especificará a contribuição do participante, o prazo para entrega ou realização, a remuneração e demais condições para sua execução.

Capítulo III

Do Registro das Obras Intelectuais

Art. 18. A proteção aos direitos de que trata esta Lei independe de registro.

Art. 19. É facultado ao autor registrar a sua obra no órgão público definido no *caput* e no § 1º do art. 17 da Lei nº 5.988, de 14 de dezembro de 1973.

Art. 20. Para os serviços de registro previstos nesta Lei será cobrada retribuição, cujo valor e processo de recolhimento serão estabelecidos por ato do titular do órgão da administração pública federal a que estiver vinculado o registro das obras intelectuais.

Art. 21. Os serviços de registro de que trata esta Lei serão organizados conforme preceitua o § 2º do art. 17 da Lei nº 5.988, de 14 de dezembro de 1973.

Título III

Dos Direitos do Autor

Capítulo I

Disposições Preliminares

Art. 22. Pertencem ao autor os direitos morais e patrimoniais sobre a obra que criou.

Art. 23. Os co-autores da obra intelectual exercerão, de comum acordo, os seus direitos, salvo

convenção em contrário.

Capítulo II

Dos Direitos Morais do Autor

Art. 24. São direitos morais do autor:

I - o de reivindicar, a qualquer tempo, a autoria da obra;

II - o de ter seu nome, pseudônimo ou sinal convencional indicado ou anunciado, como sendo o do autor, na utilização de sua obra;

III - o de conservar a obra inédita;

IV - o de assegurar a integridade da obra, opondo-se a quaisquer modificações ou à prática de atos que, de qualquer forma, possam prejudicá-la ou atingi-lo, como autor, em sua reputação ou honra;

V - o de modificar a obra, antes ou depois de utilizada;

VI - o de retirar de circulação a obra ou de suspender qualquer forma de utilização já autorizada, quando a circulação ou utilização implicarem afronta à sua reputação e imagem;

VII - o de ter acesso a exemplar único e raro da obra, quando se encontre legitimamente em poder de outrem, para o fim de, por meio de processo fotográfico ou assemelhado, ou audiovisual, preservar sua memória, de forma que cause o menor inconveniente possível a seu detentor, que, em todo caso, será indenizado de qualquer dano ou prejuízo que lhe seja causado.

§ 1º Por morte do autor, transmitem-se a seus sucessores os direitos a que se referem os incisos I a IV.

§ 2º Compete ao Estado a defesa da integridade e autoria da obra caída em domínio público.

§ 3º Nos casos dos incisos V e VI, ressalvam-se as prévias indenizações a terceiros, quando couberem.

Art. 25. Cabe exclusivamente ao diretor o exercício dos direitos morais sobre a obra audiovisual.

Art. 26. O autor poderá repudiar a autoria de projeto arquitetônico alterado sem o seu consentimento durante a execução ou após a conclusão da construção.

Parágrafo único. O proprietário da construção responde pelos danos que causar ao autor sempre que, após o repúdio, der como sendo daquele a autoria do projeto repudiado.

Art. 27. Os direitos morais do autor são inalienáveis e irrenunciáveis.

Capítulo III

Dos Direitos Patrimoniais do Autor e de sua Duração

Art. 28. Cabe ao autor o direito exclusivo de utilizar, fruir e dispor da obra literária, artística ou

científica.

Art. 29. Depende de autorização prévia e expressa do autor a utilização da obra, por quaisquer modalidades, tais como:

I - a reprodução parcial ou integral;

II - a edição;

III - a adaptação, o arranjo musical e quaisquer outras transformações;

IV - a tradução para qualquer idioma;

V - a inclusão em fonograma ou produção audiovisual;

VI - a distribuição, quando não intrínseca ao contrato firmado pelo autor com terceiros para uso ou exploração da obra;

VII - a distribuição para oferta de obras ou produções mediante cabo, fibra ótica, satélite, ondas ou qualquer outro sistema que permita ao usuário realizar a seleção da obra ou produção para percebê-la em um tempo e lugar previamente determinados por quem formula a demanda, e nos casos em que o acesso às obras ou produções se faça por qualquer sistema que importe em pagamento pelo usuário;

VIII - a utilização, direta ou indireta, da obra literária, artística ou científica, mediante:

a) representação, recitação ou declamação;

b) execução musical;

c) emprego de alto-falante ou de sistemas análogos;

d) radiodifusão sonora ou televisiva;

e) captação de transmissão de radiodifusão em locais de frequência coletiva;

f) sonorização ambiental;

g) a exibição audiovisual, cinematográfica ou por processo assemelhado;

h) emprego de satélites artificiais;

i) emprego de sistemas óticos, fios telefônicos ou não, cabos de qualquer tipo e meios de comunicação similares que venham a ser adotados;

j) exposição de obras de artes plásticas e figurativas;

IX - a inclusão em base de dados, o armazenamento em computador, a microfilmagem e as demais formas de arquivamento do gênero;

X - quaisquer outras modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas.

Art. 30. No exercício do direito de reprodução, o titular dos direitos autorais poderá colocar à

disposição do público a obra, na forma, local e pelo tempo que desejar, a título oneroso ou gratuito.

§ 1º O direito de exclusividade de reprodução não será aplicável quando ela for temporária e apenas tiver o propósito de tornar a obra, fonograma ou interpretação perceptível em meio eletrônico ou quando for de natureza transitória e incidental, desde que ocorra no curso do uso devidamente autorizado da obra, pelo titular.

§ 2º Em qualquer modalidade de reprodução, a quantidade de exemplares será informada e controlada, cabendo a quem reproduzir a obra a responsabilidade de manter os registros que permitam, ao autor, a fiscalização do aproveitamento econômico da exploração.

Art. 31. As diversas modalidades de utilização de obras literárias, artísticas ou científicas ou de fonogramas são independentes entre si, e a autorização concedida pelo autor, ou pelo produtor, respectivamente, não se estende a quaisquer das demais.

Art. 32. Quando uma obra feita em regime de co-autoria não for divisível, nenhum dos co-autores, sob pena de responder por perdas e danos, poderá, sem consentimento dos demais, publicá-la ou autorizar-lhe a publicação, salvo na coleção de suas obras completas.

§ 1º Havendo divergência, os co-autores decidirão por maioria.

§ 2º Ao co-autor dissidente é assegurado o direito de não contribuir para as despesas de publicação, renunciando a sua parte nos lucros, e o de vedar que se inscreva seu nome na obra.

§ 3º Cada co-autor pode, individualmente, sem aquiescência dos outros, registrar a obra e defender os próprios direitos contra terceiros.

Art. 33. Ninguém pode reproduzir obra que não pertença ao domínio público, a pretexto de anotá-la, comentá-la ou melhorá-la, sem permissão do autor.

Parágrafo único. Os comentários ou anotações poderão ser publicados separadamente.

Art. 34. As cartas missivas, cuja publicação está condicionada à permissão do autor, poderão ser juntadas como documento de prova em processos administrativos e judiciais.

Art. 35. Quando o autor, em virtude de revisão, tiver dado à obra versão definitiva, não poderão seus sucessores reproduzir versões anteriores.

Art. 36. O direito de utilização econômica dos escritos publicados pela imprensa, diária ou periódica, com exceção dos assinados ou que apresentem sinal de reserva, pertence ao editor, salvo convenção em contrário.

Parágrafo único. A autorização para utilização econômica de artigos assinados, para publicação em diários e periódicos, não produz efeito além do prazo da periodicidade acrescido de vinte dias, a contar de sua publicação, findo o qual recobra o autor o seu direito.

Art. 37. A aquisição do original de uma obra, ou de exemplar, não confere ao adquirente qualquer dos direitos patrimoniais do autor, salvo convenção em contrário entre as partes e os casos previstos nesta Lei.

Art. 38. O autor tem o direito, irrenunciável e inalienável, de perceber, no mínimo, cinco por cento sobre o aumento do preço eventualmente verificável em cada revenda de obra de arte ou manuscrito, sendo originais, que houver alienado.

Parágrafo único. Caso o autor não perceba o seu direito de seqüência no ato da revenda, o vendedor é considerado depositário da quantia a ele devida, salvo se a operação for realizada por

leiloeiro, quando será este o depositário.

Art. 39. Os direitos patrimoniais do autor, excetuados os rendimentos resultantes de sua exploração, não se comunicam, salvo pacto antenupcial em contrário.

Art. 40. Tratando-se de obra anônima ou pseudônima, caberá a quem publicá-la o exercício dos direitos patrimoniais do autor.

Parágrafo único. O autor que se der a conhecer assumirá o exercício dos direitos patrimoniais, ressalvados os direitos adquiridos por terceiros.

Art. 41. Os direitos patrimoniais do autor perduram por setenta anos contados de 1º de janeiro do ano subsequente ao de seu falecimento, obedecida a ordem sucessória da lei civil.

Parágrafo único. Aplica-se às obras póstumas o prazo de proteção a que alude o *caput* deste artigo.

Art. 42. Quando a obra literária, artística ou científica realizada em co-autoria for indivisível, o prazo previsto no artigo anterior será contado da morte do último dos co-autores sobreviventes.

Parágrafo único. Acrescer-se-ão aos dos sobreviventes os direitos do co-autor que falecer sem sucessores.

Art. 43. Será de setenta anos o prazo de proteção aos direitos patrimoniais sobre as obras anônimas ou pseudônimas, contado de 1º de janeiro do ano imediatamente posterior ao da primeira publicação.

Parágrafo único. Aplicar-se-á o disposto no art. 41 e seu parágrafo único, sempre que o autor se der a conhecer antes do termo do prazo previsto no *caput* deste artigo.

Art. 44. O prazo de proteção aos direitos patrimoniais sobre obras audiovisuais e fotográficas será de setenta anos, a contar de 1º de janeiro do ano subsequente ao de sua divulgação.

Art. 45. Além das obras em relação às quais decorreu o prazo de proteção aos direitos patrimoniais, pertencem ao domínio público:

I - as de autores falecidos que não tenham deixado sucessores;

II - as de autor desconhecido, ressalvada a proteção legal aos conhecimentos étnicos e tradicionais.

Capítulo IV

Das Limitações aos Direitos Autorais

Art. 46. Não constitui ofensa aos direitos autorais:

I - a reprodução:

a) na imprensa diária ou periódica, de notícia ou de artigo informativo, publicado em diários ou periódicos, com a menção do nome do autor, se assinados, e da publicação de onde foram transcritos;

b) em diários ou periódicos, de discursos pronunciados em reuniões públicas de qualquer

natureza;

c) de retratos, ou de outra forma de representação da imagem, feitos sob encomenda, quando realizada pelo proprietário do objeto encomendado, não havendo a oposição da pessoa neles representada ou de seus herdeiros;

d) de obras literárias, artísticas ou científicas, para uso exclusivo de deficientes visuais, sempre que a reprodução, sem fins comerciais, seja feita mediante o sistema Braille ou outro procedimento em qualquer suporte para esses destinatários;

II - a reprodução, em um só exemplar de pequenos trechos, para uso privado do copista, desde que feita por este, sem intuito de lucro;

III - a citação em livros, jornais, revistas ou qualquer outro meio de comunicação, de passagens de qualquer obra, para fins de estudo, crítica ou polêmica, na medida justificada para o fim a atingir, indicando-se o nome do autor e a origem da obra;

IV - o apanhado de lições em estabelecimentos de ensino por aqueles a quem elas se dirigem, vedada sua publicação, integral ou parcial, sem autorização prévia e expressa de quem as ministrou;

V - a utilização de obras literárias, artísticas ou científicas, fonogramas e transmissão de rádio e televisão em estabelecimentos comerciais, exclusivamente para demonstração à clientela, desde que esses estabelecimentos comercializem os suportes ou equipamentos que permitam a sua utilização;

VI - a representação teatral e a execução musical, quando realizadas no recesso familiar ou, para fins exclusivamente didáticos, nos estabelecimentos de ensino, não havendo em qualquer caso intuito de lucro;

VII - a utilização de obras literárias, artísticas ou científicas para produzir prova judiciária ou administrativa;

VIII - a reprodução, em quaisquer obras, de pequenos trechos de obras preexistentes, de qualquer natureza, ou de obra integral, quando de artes plásticas, sempre que a reprodução em si não seja o objetivo principal da obra nova e que não prejudique a exploração normal da obra reproduzida nem cause um prejuízo injustificado aos legítimos interesses dos autores.

Art. 47. São livres as paráfrases e paródias que não forem verdadeiras reproduções da obra originária nem lhe implicarem descrédito.

Art. 48. As obras situadas permanentemente em logradouros públicos podem ser representadas livremente, por meio de pinturas, desenhos, fotografias e procedimentos audiovisuais.

Capítulo V

Da Transferência dos Direitos de Autor

Art. 49. Os direitos de autor poderão ser total ou parcialmente transferidos a terceiros, por ele ou por seus sucessores, a título universal ou singular, pessoalmente ou por meio de representantes com poderes especiais, por meio de licenciamento, concessão, cessão ou por outros meios admitidos em Direito, obedecidas as seguintes limitações:

I - a transmissão total compreende todos os direitos de autor, salvo os de natureza moral e os expressamente excluídos por lei;

II - somente se admitirá transmissão total e definitiva dos direitos mediante estipulação

contratual escrita;

III - na hipótese de não haver estipulação contratual escrita, o prazo máximo será de cinco anos;

IV - a cessão será válida unicamente para o país em que se firmou o contrato, salvo estipulação em contrário;

V - a cessão só se operará para modalidades de utilização já existentes à data do contrato;

VI - não havendo especificações quanto à modalidade de utilização, o contrato será interpretado restritivamente, entendendo-se como limitada apenas a uma que seja aquela indispensável ao cumprimento da finalidade do contrato.

Art. 50. A cessão total ou parcial dos direitos de autor, que se fará sempre por escrito, presume-se onerosa.

§ 1º Poderá a cessão ser averbada à margem do registro a que se refere o art. 19 desta Lei, ou, não estando a obra registrada, poderá o instrumento ser registrado em Cartório de Títulos e Documentos.

§ 2º Constarão do instrumento de cessão como elementos essenciais seu objeto e as condições de exercício do direito quanto a tempo, lugar e preço.

Art. 51. A cessão dos direitos de autor sobre obras futuras abrangerá, no máximo, o período de cinco anos.

Parágrafo único. O prazo será reduzido a cinco anos sempre que indeterminado ou superior, diminuindo-se, na devida proporção, o preço estipulado.

Art. 52. A omissão do nome do autor, ou de co-autor, na divulgação da obra não presume o anonimato ou a cessão de seus direitos.

Título IV

Da Utilização de Obras Intelectuais e dos Fonogramas

Capítulo I

Da Edição

Art. 53. Mediante contrato de edição, o editor, obrigando-se a reproduzir e a divulgar a obra literária, artística ou científica, fica autorizado, em caráter de exclusividade, a publicá-la e a explorá-la pelo prazo e nas condições pactuadas com o autor.

Parágrafo único. Em cada exemplar da obra o editor mencionará:

I - o título da obra e seu autor;

II - no caso de tradução, o título original e o nome do tradutor;

III - o ano de publicação;

IV - o seu nome ou marca que o identifique.

Art. 54. Pelo mesmo contrato pode o autor obrigar-se à feitura de obra literária, artística ou científica em cuja publicação e divulgação se empenha o editor.

Art. 55. Em caso de falecimento ou de impedimento do autor para concluir a obra, o editor poderá:

I - considerar resolvido o contrato, mesmo que tenha sido entregue parte considerável da obra;

II - editar a obra, sendo autônoma, mediante pagamento proporcional do preço;

III - mandar que outro a termine, desde que consintam os sucessores e seja o fato indicado na edição.

Parágrafo único. É vedada a publicação parcial, se o autor manifestou a vontade de só publicá-la por inteiro ou se assim o decidirem seus sucessores.

Art. 56. Entende-se que o contrato versa apenas sobre uma edição, se não houver cláusula expressa em contrário.

Parágrafo único. No silêncio do contrato, considera-se que cada edição se constitui de três mil exemplares.

Art. 57. O preço da retribuição será arbitrado, com base nos usos e costumes, sempre que no contrato não a tiver estipulado expressamente o autor.

Art. 58. Se os originais forem entregues em desacordo com o ajustado e o editor não os recusar nos trinta dias seguintes ao do recebimento, ter-se-ão por aceitas as alterações introduzidas pelo autor.

Art. 59. Quaisquer que sejam as condições do contrato, o editor é obrigado a facultar ao autor o exame da escrituração na parte que lhe corresponde, bem como a informá-lo sobre o estado da edição.

Art. 60. Ao editor compete fixar o preço da venda, sem, todavia, poder elevá-lo a ponto de embaraçar a circulação da obra.

Art. 61. O editor será obrigado a prestar contas mensais ao autor sempre que a retribuição deste estiver condicionada à venda da obra, salvo se prazo diferente houver sido convencionado.

Art. 62. A obra deverá ser editada em dois anos da celebração do contrato, salvo prazo diverso estipulado em convenção.

Parágrafo único. Não havendo edição da obra no prazo legal ou contratual, poderá ser rescindido o contrato, respondendo o editor por danos causados.

Art. 63. Enquanto não se esgotarem as edições a que tiver direito o editor, não poderá o autor dispor de sua obra, cabendo ao editor o ônus da prova.

§ 1º Na vigência do contrato de edição, assiste ao editor o direito de exigir que se retire de circulação edição da mesma obra feita por outrem.

§ 2º Considera-se esgotada a edição quando restarem em estoque, em poder do editor, exemplares em número inferior a dez por cento do total da edição.

Art. 64. Somente decorrido um ano de lançamento da edição, o editor poderá vender, como saldo, os exemplares restantes, desde que o autor seja notificado de que, no prazo de trinta dias, terá prioridade na aquisição dos referidos exemplares pelo preço de saldo.

Art. 65. Esgotada a edição, e o editor, com direito a outra, não a publicar, poderá o autor notificá-lo a que o faça em certo prazo, sob pena de perder aquele direito, além de responder por danos.

Art. 66. O autor tem o direito de fazer, nas edições sucessivas de suas obras, as emendas e alterações que bem lhe aprouver.

Parágrafo único. O editor poderá opor-se às alterações que lhe prejudiquem os interesses, ofendam sua reputação ou aumentem sua responsabilidade.

Art. 67. Se, em virtude de sua natureza, for imprescindível a atualização da obra em novas edições, o editor, negando-se o autor a fazê-la, dela poderá encarregar outrem, mencionando o fato na edição.

Capítulo II

Da Comunicação ao Público

Art. 68. Sem prévia e expressa autorização do autor ou titular, não poderão ser utilizadas obras teatrais, composições musicais ou lítero-musicais e fonogramas, em representações e execuções públicas.

§ 1º Considera-se representação pública a utilização de obras teatrais no gênero drama, tragédia, comédia, ópera, opereta, balé, pantomimas e assemelhadas, musicadas ou não, mediante a participação de artistas, remunerados ou não, em locais de frequência coletiva ou pela radiodifusão, transmissão e exibição cinematográfica.

§ 2º Considera-se execução pública a utilização de composições musicais ou lítero-musicais, mediante a participação de artistas, remunerados ou não, ou a utilização de fonogramas e obras audiovisuais, em locais de frequência coletiva, por quaisquer processos, inclusive a radiodifusão ou transmissão por qualquer modalidade, e a exibição cinematográfica.

§ 3º Consideram-se locais de frequência coletiva os teatros, cinemas, salões de baile ou concertos, boates, bares, clubes ou associações de qualquer natureza, lojas, estabelecimentos comerciais e industriais, estádios, circos, feiras, restaurantes, hotéis, motéis, clínicas, hospitais, órgãos públicos da administração direta ou indireta, fundacionais e estatais, meios de transporte de passageiros terrestre, marítimo, fluvial ou aéreo, ou onde quer que se representem, executem ou transmitam obras literárias, artísticas ou científicas.

§ 4º Previamente à realização da execução pública, o empresário deverá apresentar ao escritório central, previsto no art. 99, a comprovação dos recolhimentos relativos aos direitos autorais.

§ 5º Quando a remuneração depender da frequência do público, poderá o empresário, por convênio com o escritório central, pagar o preço após a realização da execução pública.

§ 6º O empresário entregará ao escritório central, imediatamente após a execução pública ou transmissão, relação completa das obras e fonogramas utilizados, indicando os nomes dos

respectivos autores, artistas e produtores.

§ 7º As empresas cinematográficas e de radiodifusão manterão à imediata disposição dos interessados, cópia autêntica dos contratos, ajustes ou acordos, individuais ou coletivos, autorizando e disciplinando a remuneração por execução pública das obras musicais e fonogramas contidas em seus programas ou obras audiovisuais.

Art. 69. O autor, observados os usos locais, notificará o empresário do prazo para a representação ou execução, salvo prévia estipulação convencional.

Art. 70. Ao autor assiste o direito de opor-se à representação ou execução que não seja suficientemente ensaiada, bem como fiscalizá-la, tendo, para isso, livre acesso durante as representações ou execuções, no local onde se realizam.

Art. 71. O autor da obra não pode alterar-lhe a substância, sem acordo com o empresário que a faz representar.

Art. 72. O empresário, sem licença do autor, não pode entregar a obra a pessoa estranha à representação ou à execução.

Art. 73. Os principais intérpretes e os diretores de orquestras ou coro, escolhidos de comum acordo pelo autor e pelo produtor, não podem ser substituídos por ordem deste, sem que aquele consinta.

Art. 74. O autor de obra teatral, ao autorizar a sua tradução ou adaptação, poderá fixar prazo para utilização dela em representações públicas.

Parágrafo único. Após o decurso do prazo a que se refere este artigo, não poderá opor-se o tradutor ou adaptador à utilização de outra tradução ou adaptação autorizada, salvo se for cópia da sua.

Art. 75. Autorizada a representação de obra teatral feita em co-autoria, não poderá qualquer dos co-autores revogar a autorização dada, provocando a suspensão da temporada contratualmente ajustada.

Art. 76. É impenhorável a parte do produto dos espetáculos reservada ao autor e aos artistas.

Capítulo III

Da Utilização da Obra de Arte Plástica

Art. 77. Salvo convenção em contrário, o autor de obra de arte plástica, ao alienar o objeto em que ela se materializa, transmite o direito de expô-la, mas não transmite ao adquirente o direito de reproduzi-la.

Art. 78. A autorização para reproduzir obra de arte plástica, por qualquer processo, deve se fazer por escrito e se presume onerosa.

Capítulo IV

Da Utilização da Obra Fotográfica

Art. 79. O autor de obra fotográfica tem direito a reproduzi-la e colocá-la à venda, observadas as restrições à exposição, reprodução e venda de retratos, e sem prejuízo dos direitos de autor sobre a

obra fotografada, se de artes plásticas protegidas.

§ 1º A fotografia, quando utilizada por terceiros, indicará de forma legível o nome do seu autor.

§ 2º É vedada a reprodução de obra fotográfica que não esteja em absoluta consonância com o original, salvo prévia autorização do autor.

Capítulo V

Da Utilização de Fonograma

Art. 80. Ao publicar o fonograma, o produtor mencionará em cada exemplar:

- I - o título da obra incluída e seu autor;
- II - o nome ou pseudônimo do intérprete;
- III - o ano de publicação;
- IV - o seu nome ou marca que o identifique.

Capítulo VI

Da Utilização da Obra Audiovisual

Art. 81. A autorização do autor e do intérprete de obra literária, artística ou científica para produção audiovisual implica, salvo disposição em contrário, consentimento para sua utilização econômica.

§ 1º A exclusividade da autorização depende de cláusula expressa e cessa dez anos após a celebração do contrato.

§ 2º Em cada cópia da obra audiovisual, mencionará o produtor:

- I - o título da obra audiovisual;
- II - os nomes ou pseudônimos do diretor e dos demais co-autores;
- III - o título da obra adaptada e seu autor, se for o caso;
- IV - os artistas intérpretes;
- V - o ano de publicação;
- VI - o seu nome ou marca que o identifique.

Art. 82. O contrato de produção audiovisual deve estabelecer:

I - a remuneração devida pelo produtor aos co-autores da obra e aos artistas intérpretes e executantes, bem como o tempo, lugar e forma de pagamento;

II - o prazo de conclusão da obra;

III - a responsabilidade do produtor para com os co-autores, artistas intérpretes ou executantes, no caso de co-produção.

Art. 83. O participante da produção da obra audiovisual que interromper, temporária ou definitivamente, sua atuação, não poderá opor-se a que esta seja utilizada na obra nem a que terceiro o substitua, resguardados os direitos que adquiriu quanto à parte já executada.

Art. 84. Caso a remuneração dos co-autores da obra audiovisual dependa dos rendimentos de sua utilização econômica, o produtor lhes prestará contas semestralmente, se outro prazo não houver sido pactuado.

Art. 85. Não havendo disposição em contrário, poderão os co-autores da obra audiovisual utilizar-se, em gênero diverso, da parte que constitua sua contribuição pessoal.

Parágrafo único. Se o produtor não concluir a obra audiovisual no prazo ajustado ou não iniciar sua exploração dentro de dois anos, a contar de sua conclusão, a utilização a que se refere este artigo será livre.

Art. 86. Os direitos autorais de execução musical relativos a obras musicais, lítero-musicais e fonogramas incluídos em obras audiovisuais serão devidos aos seus titulares pelos responsáveis dos locais ou estabelecimentos a que alude o § 3o do art. 68 desta Lei, que as exibirem, ou pelas emissoras de televisão que as transmitirem.

Capítulo VII

Da Utilização de Bases de Dados

Art. 87. O titular do direito patrimonial sobre uma base de dados terá o direito exclusivo, a respeito da forma de expressão da estrutura da referida base, de autorizar ou proibir:

I - sua reprodução total ou parcial, por qualquer meio ou processo;

II - sua tradução, adaptação, reordenação ou qualquer outra modificação;

III - a distribuição do original ou cópias da base de dados ou a sua comunicação ao público;

IV - a reprodução, distribuição ou comunicação ao público dos resultados das operações mencionadas no inciso II deste artigo.

Capítulo VIII

Da Utilização da Obra Coletiva

Art. 88. Ao publicar a obra coletiva, o organizador mencionará em cada exemplar:

I - o título da obra;

II - a relação de todos os participantes, em ordem alfabética, se outra não houver sido convencionada;

III - o ano de publicação;

IV - o seu nome ou marca que o identifique.

Parágrafo único. Para valer-se do disposto no § 1º do art. 17, deverá o participante notificar o organizador, por escrito, até a entrega de sua participação.

Título V

Dos Direitos Conexos

Capítulo I

Disposições Preliminares

Art. 89. As normas relativas aos direitos de autor aplicam-se, no que couber, aos direitos dos artistas intérpretes ou executantes, dos produtores fonográficos e das empresas de radiodifusão.

Parágrafo único. A proteção desta Lei aos direitos previstos neste artigo deixa intactas e não afeta as garantias asseguradas aos autores das obras literárias, artísticas ou científicas.

Capítulo II

Dos Direitos dos Artistas Intérpretes ou Executantes

Art. 90. Tem o artista intérprete ou executante o direito exclusivo de, a título oneroso ou gratuito, autorizar ou proibir:

I - a fixação de suas interpretações ou execuções;

II - a reprodução, a execução pública e a locação das suas interpretações ou execuções fixadas;

III - a radiodifusão das suas interpretações ou execuções, fixadas ou não;

IV - a colocação à disposição do público de suas interpretações ou execuções, de maneira que qualquer pessoa a elas possa ter acesso, no tempo e no lugar que individualmente escolherem;

V - qualquer outra modalidade de utilização de suas interpretações ou execuções.

§ 1º Quando na interpretação ou na execução participarem vários artistas, seus direitos serão exercidos pelo diretor do conjunto.

§ 2º A proteção aos artistas intérpretes ou executantes estende-se à reprodução da voz e imagem, quando associadas às suas atuações.

Art. 91. As empresas de radiodifusão poderão realizar fixações de interpretação ou execução de artistas que as tenham permitido para utilização em determinado número de emissões, facultada sua conservação em arquivo público.

Parágrafo único. A reutilização subsequente da fixação, no País ou no exterior, somente será lícita mediante autorização escrita dos titulares de bens intelectuais incluídos no programa, devida

uma remuneração adicional aos titulares para cada nova utilização.

Art. 92. Aos intérpretes cabem os direitos morais de integridade e paternidade de suas interpretações, inclusive depois da cessão dos direitos patrimoniais, sem prejuízo da redução, compactação, edição ou dublagem da obra de que tenham participado, sob a responsabilidade do produtor, que não poderá desfigurar a interpretação do artista.

Parágrafo único. O falecimento de qualquer participante de obra audiovisual, concluída ou não, não obsta sua exibição e aproveitamento econômico, nem exige autorização adicional, sendo a remuneração prevista para o falecido, nos termos do contrato e da lei, efetuada a favor do espólio ou dos sucessores.

Capítulo III

Dos Direitos dos Produtores Fonográficos

Art. 93. O produtor de fonogramas tem o direito exclusivo de, a título oneroso ou gratuito, autorizar-lhes ou proibir-lhes:

- I - a reprodução direta ou indireta, total ou parcial;
- II - a distribuição por meio da venda ou locação de exemplares da reprodução;
- III - a comunicação ao público por meio da execução pública, inclusive pela radiodifusão;
- IV - [\(VETADO\)](#)
- V - quaisquer outras modalidades de utilização, existentes ou que venham a ser inventadas.

Art. 94. Cabe ao produtor fonográfico perceber dos usuários a que se refere o art. 68, e parágrafos, desta Lei os proventos pecuniários resultantes da execução pública dos fonogramas e reparti-los com os artistas, na forma convencionada entre eles ou suas associações.

Capítulo IV

Dos Direitos das Empresas de Radiodifusão

Art. 95. Cabe às empresas de radiodifusão o direito exclusivo de autorizar ou proibir a retransmissão, fixação e reprodução de suas emissões, bem como a comunicação ao público, pela televisão, em locais de frequência coletiva, sem prejuízo dos direitos dos titulares de bens intelectuais incluídos na programação.

Capítulo V

Da Duração dos Direitos Conexos

Art. 96. É de setenta anos o prazo de proteção aos direitos conexos, contados a partir de 1º de janeiro do ano subsequente à fixação, para os fonogramas; à transmissão, para as emissões das empresas de radiodifusão; e à execução e representação pública, para os demais casos.

Título VI

Das Associações de Titulares de Direitos de Autor e dos que lhes são Conexos

Art. 97. Para o exercício e defesa de seus direitos, podem os autores e os titulares de direitos conexos associar-se sem intuito de lucro.

§ 1º É vedado pertencer a mais de uma associação para a gestão coletiva de direitos da mesma natureza.

§ 2º Pode o titular transferir-se, a qualquer momento, para outra associação, devendo comunicar o fato, por escrito, à associação de origem.

§ 3º As associações com sede no exterior far-se-ão representar, no País, por associações nacionais constituídas na forma prevista nesta Lei.

Art. 98. Com o ato de filiação, as associações tornam-se mandatárias de seus associados para a prática de todos os atos necessários à defesa judicial ou extrajudicial de seus direitos autorais, bem como para sua cobrança.

Parágrafo único. Os titulares de direitos autorais poderão praticar, pessoalmente, os atos referidos neste artigo, mediante comunicação prévia à associação a que estiverem filiados.

Art. 99. As associações manterão um único escritório central para a arrecadação e distribuição, em comum, dos direitos relativos à execução pública das obras musicais e lítero-musicais e de fonogramas, inclusive por meio da radiodifusão e transmissão por qualquer modalidade, e da exibição de obras audiovisuais.

§ 1º O escritório central organizado na forma prevista neste artigo não terá finalidade de lucro e será dirigido e administrado pelas associações que o integrem.

§ 2º O escritório central e as associações a que se refere este Título atuarão em juízo e fora dele em seus próprios nomes como substitutos processuais dos titulares a eles vinculados.

§ 3º O recolhimento de quaisquer valores pelo escritório central somente se fará por depósito bancário.

§ 4º O escritório central poderá manter fiscais, aos quais é vedado receber do empresário numerário a qualquer título.

§ 5º A inobservância da norma do parágrafo anterior tornará o faltoso inabilitado à função de fiscal, sem prejuízo das sanções civis e penais cabíveis.

Art. 100. O sindicato ou associação profissional que congregue não menos de um terço dos filiados de uma associação autoral poderá, uma vez por ano, após notificação, com oito dias de antecedência, fiscalizar, por intermédio de auditor, a exatidão das contas prestadas a seus representados.

Título VII

Das Sanções às Violações dos Direitos Autorais

Capítulo I

Disposição Preliminar

Art. 101. As sanções civis de que trata este Capítulo aplicam-se sem prejuízo das penas

cabíveis.

Capítulo II

Das Sanções Cíveis

Art. 102. O titular cuja obra seja fraudulentamente reproduzida, divulgada ou de qualquer forma utilizada, poderá requerer a apreensão dos exemplares reproduzidos ou a suspensão da divulgação, sem prejuízo da indenização cabível.

Art. 103. Quem editar obra literária, artística ou científica, sem autorização do titular, perderá para este os exemplares que se apreenderem e pagar-lhe-á o preço dos que tiver vendido.

Parágrafo único. Não se conhecendo o número de exemplares que constituem a edição fraudulenta, pagará o transgressor o valor de três mil exemplares, além dos apreendidos.

Art. 104. Quem vender, expuser a venda, ocultar, adquirir, distribuir, tiver em depósito ou utilizar obra ou fonograma reproduzidos com fraude, com a finalidade de vender, obter ganho, vantagem, proveito, lucro direto ou indireto, para si ou para outrem, será solidariamente responsável com o contrafator, nos termos dos artigos precedentes, respondendo como contrafatores o importador e o distribuidor em caso de reprodução no exterior.

Art. 105. A transmissão e a retransmissão, por qualquer meio ou processo, e a comunicação ao público de obras artísticas, literárias e científicas, de interpretações e de fonogramas, realizadas mediante violação aos direitos de seus titulares, deverão ser imediatamente suspensas ou interrompidas pela autoridade judicial competente, sem prejuízo da multa diária pelo descumprimento e das demais indenizações cabíveis, independentemente das sanções penais aplicáveis; caso se comprove que o infrator é reincidente na violação aos direitos dos titulares de direitos de autor e conexos, o valor da multa poderá ser aumentado até o dobro.

Art. 106. A sentença condenatória poderá determinar a destruição de todos os exemplares ilícitos, bem como as matrizes, moldes, negativos e demais elementos utilizados para praticar o ilícito civil, assim como a perda de máquinas, equipamentos e insumos destinados a tal fim ou, servindo eles unicamente para o fim ilícito, sua destruição.

Art. 107. Independentemente da perda dos equipamentos utilizados, responderá por perdas e danos, nunca inferiores ao valor que resultaria da aplicação do disposto no art. 103 e seu parágrafo único, quem:

I - alterar, suprimir, modificar ou inutilizar, de qualquer maneira, dispositivos técnicos introduzidos nos exemplares das obras e produções protegidas para evitar ou restringir sua cópia;

II - alterar, suprimir ou inutilizar, de qualquer maneira, os sinais codificados destinados a restringir a comunicação ao público de obras, produções ou emissões protegidas ou a evitar a sua cópia;

III - suprimir ou alterar, sem autorização, qualquer informação sobre a gestão de direitos;

IV - distribuir, importar para distribuição, emitir, comunicar ou puser à disposição do público, sem autorização, obras, interpretações ou execuções, exemplares de interpretações fixadas em fonogramas e emissões, sabendo que a informação sobre a gestão de direitos, sinais codificados e dispositivos técnicos foram suprimidos ou alterados sem autorização.

Art. 108. Quem, na utilização, por qualquer modalidade, de obra intelectual, deixar de indicar ou de anunciar, como tal, o nome, pseudônimo ou sinal convencional do autor e do intérprete, além de

responder por danos morais, está obrigado a divulgar-lhes a identidade da seguinte forma:

I - tratando-se de empresa de radiodifusão, no mesmo horário em que tiver ocorrido a infração, por três dias consecutivos;

II - tratando-se de publicação gráfica ou fonográfica, mediante inclusão de errata nos exemplares ainda não distribuídos, sem prejuízo de comunicação, com destaque, por três vezes consecutivas em jornal de grande circulação, dos domicílios do autor, do intérprete e do editor ou produtor;

III - tratando-se de outra forma de utilização, por intermédio da imprensa, na forma a que se refere o inciso anterior.

Art. 109. A execução pública feita em desacordo com os arts. 68, 97, 98 e 99 desta Lei sujeitará os responsáveis a multa de vinte vezes o valor que deveria ser originariamente pago.

Art. 110. Pela violação de direitos autorais nos espetáculos e audições públicas, realizados nos locais ou estabelecimentos a que alude o art. 68, seus proprietários, diretores, gerentes, empresários e arrendatários respondem solidariamente com os organizadores dos espetáculos.

Capítulo III

Da Prescrição da Ação

Art. 111. [\(VETADO\)](#)

Título VIII

Disposições Finais e Transitórias

Art. 112. Se uma obra, em consequência de ter expirado o prazo de proteção que lhe era anteriormente reconhecido pelo [§ 2º do art. 42 da Lei nº. 5.988, de 14 de dezembro de 1973](#), caiu no domínio público, não terá o prazo de proteção dos direitos patrimoniais ampliado por força do art. 41 desta Lei.

Art. 113. Os fonogramas, os livros e as obras audiovisuais sujeitar-se-ão a selos ou sinais de identificação sob a responsabilidade do produtor, distribuidor ou importador, sem ônus para o consumidor, com o fim de atestar o cumprimento das normas legais vigentes, conforme dispuser o regulamento. [\(Regulamento\)](#)

Art. 114. Esta Lei entra em vigor cento e vinte dias após sua publicação.

Art. 115. Ficam revogados os arts. 649 a 673 e 1.346 a 1.362 do Código Civil e as [Leis nºs 4.944, de 6 de abril de 1966; 5.988, de 14 de dezembro de 1973](#), excetuando-se o [art. 17 e seus §§ 1º e 2º; 6.800, de 25 de junho de 1980; 7.123, de 12 de setembro de 1983; 9.045, de 18 de maio de 1995](#), e demais disposições em contrário, mantidos em vigor as [Leis nºs 6.533, de 24 de maio de 1978 e 6.615, de 16 de dezembro de 1978](#).

Brasília, 19 de fevereiro de 1998; 177º da Independência e 110º da República.

FERNANDO HENRIQUE CARDOSO
Francisco Weffort

Este texto não substitui o publicado no D.O.U. de 20.2.1998

[Pular para o conteúdo.](#) [Ir para a navegação](#)

Destaques do Governo



[Fale Conosco](#) || [Mapa do Portal](#) || [Busca no Portal:](#)
[Busca Avançada](#)

Portal INPI

Seções

- [Comunicados](#)
- [e-INPI](#)
- [Revista](#)
- [Pesquisas](#)
- [Imprensa](#)

Você está aqui: [Página Inicial](#)

09 de Abril de 2009

[O Instituto](#) [Ouvidoria](#) [Procuradoria](#) [Serviços](#) [Articulação Institucional](#) [Patentes](#)
[Marcas](#) [Contrato de Tecnologia](#) [Desenho Industrial](#) [Indicação Geográfica](#) [Programa](#)
[de Computador](#) [Topografia](#) [de Circuitos Integrados](#) [Informação Tecnológica](#) [Centro](#)
[de Treinamento](#) [Academia de Propriedade Intelectual](#) [Biblioteca Economista](#)
[Cláudio Treiquer](#) [Fórum](#) [Chat](#)



Rua Mayrink Veiga, nº 9 - Centro - Rio de Janeiro/RJ - Cep: 20090-910
Praça Mauá, nº 7 - Centro - Rio de Janeiro/RJ - Cep: 20081-240
Telefone: 21 2139-3000
CNPJ: 42.521.088/0001-37

Unresolved links:

http://www.inpi.gov.br/menu-esquerdo/programa-new-version/pasta_formularios/S_pedido_e.doc
<http://www.doutord.com.br>
<http://www.doutord.com.br/main.asp?link=legislacao>
<http://blog.doutord.com.br/>
<http://www.doutord.com.br/RoneyGomes>
<mailto:dd-contato@doutord.com.br?subject=Contato via Site do DD>
<http://blog.doutord.com.br/2009/03/29/qr-code-no-seu-celular/>
<http://pmstrk.mercadolivre.com.br/jm/PmsTrk?tool=5378998&word=iphone&go=http://lista.mercadolivre.com.br/iphone>
<http://pmstrk.mercadolivre.com.br/jm/PmsTrk?tool=5380501&go=http://lista.mercadolivre.com.br/livrodireito>
<http://pmstrk.mercadolivre.com.br/jm/PmsTrk?tool=5378998&word=iphone&go=http://lista.mercadolivre.com.br/iphone>
<http://blog.doutord.com.br/2009/04/07/star-wars-unleashed-the-force-para-iphone-e-ipod-touch/>
<http://blog.doutord.com.br/2009/04/06/legislacao-paga-ou-gratuita-so-para-iphone/>
<http://blog.doutord.com.br/2009/03/29/qr-code-no-seu-celular/>
<http://blog.doutord.com.br/2009/03/29/qr-code-no-seu-celular/>
<http://blog.doutord.com.br/2009/03/27/invisibleshields-?-a-super-protecao-de-tela/>
<http://blog.doutord.com.br/2009/03/21/iphone-?-onde-esta-o-5o-elemento-sl/>
<http://blog.doutord.com.br/2009/03/14/atualizacao-do-iphone-para-a-versao-221/>
<http://blog.doutord.com.br/2009/03/14/um-iphone-e-dois-computadores-sincronizacao/>
<http://blog.doutord.com.br/2009/02/14/novas-atualizacoes-no-doutord-legisdd/>
<http://blog.doutord.com.br/2009/01/22/copy-paste-colar-e-copiar-com-iphone-e-ipod-touch/>
<http://blog.doutord.com.br/2009/03/27/invisibleshields-?-a-super-protecao-de-tela/>
<http://blog.doutord.com.br/2009/03/27/invisibleshields-?-a-super-protecao-de-tela/>
<http://blog.doutord.com.br/2009/02/14/xgps-uma-quase-boa-noticia/>
<http://blog.doutord.com.br/2009/01/26/como-formatar-meu-cartao-de-memoria-ou-pendrive/>
<http://pmstrk.mercadolivre.com.br/jm/PmsTrk?tool=5493789&go=http://lista.mercadolivre.com.br/pendrive>
<http://blog.doutord.com.br/2009/01/22/copy-paste-colar-e-copiar-com-iphone-e-ipod-touch/>
<http://blog.doutord.com.br/2008/12/11/powerball-?-tecnologia-sem-eletronicos/>
<http://blog.doutord.com.br/2008/12/11/powerball-?-tecnologia-sem-eletronicos/>
<http://pmstrk.mercadolivre.com.br/jm/PmsTrk?tool=5378998&word=iphone&go=http://lista.mercadolivre.com.br/iphone>
http://www.doutord.com.br/main.asp?link=lista_doutord
http://www.doutord.com.br/main.asp?link=lista_programadores
<http://blog.doutord.com.br>
<http://www.doutord.com.br/main.asp?link=PJS>
<http://www.doutord.com.br/RoneyGomes>
<http://www.garotasemfio.com.br>
<http://www.rmgr.com.br>
<http://www.simova.com.br>
<http://www.rodrigostoledo.com>
<http://www.wince.com.br>
<http://www.mobileshow.com.br>
http://legislacao.planalto.gov.br/legisla/legislacao.nsf/Viwer_Identificacao/lei%209.609-1998?OpenDocument
http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/D2556.htm
http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L5869.htm#art16
http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L7646.htm
http://legislacao.planalto.gov.br/legisla/legislacao.nsf/Viwer_Identificacao/lei%209.610-1998?OpenDocument
http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/Mensagem_Veto/1998/Vep9610-98.pdf
http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/Mensagem_Veto/1998/Vep9610-98.pdf
http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/Mensagem_Veto/1998/Vep9610-98.pdf
http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L5988.htm#art42§2
http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/2002/D4533.htm
http://legislacao.planalto.gov.br/legisla/legislacao.nsf/Viwer_Identificacao/lei%204.944-1966?OpenDocument
http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L5988.htm
http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L5988.htm#art17
http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/1980-1988/L6800.htm

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/1980-1988/L7123.htm
http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9045.htm
http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L6533.htm
http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L6615.htm
<http://www.mdic.gov.br>
<http://ouvidoria.inpi.gov.br>
<http://www.inpi.gov.br/sitemap>
http://www.inpi.gov.br/search_form
<http://www.inpi.gov.br>
<http://www.inpi.gov.br/menu-superior/comunicados>
<http://www.inpi.gov.br/menu-superior/e-inpi>
<http://www.inpi.gov.br/menu-superior/revistas>
<http://www.inpi.gov.br/menu-superior/pesquisas>
<http://www.inpi.gov.br/menu-superior/imprensa>
<http://www.inpi.gov.br>
<http://www.inpi.gov.br/menu-esquerdo/instituto>
http://www.inpi.gov.br/menu-esquerdo/pasta_ouvidoria
<http://www.inpi.gov.br/menu-esquerdo/procuradoria>
<http://www.inpi.gov.br/menu-esquerdo/servicos-externos>
http://www.inpi.gov.br/menu-esquerdo/articulacao_institucional
<http://www.inpi.gov.br/menu-esquerdo/patente>
<http://www.inpi.gov.br/menu-esquerdo/marca>
<http://www.inpi.gov.br/menu-esquerdo/contrato>
<http://www.inpi.gov.br/menu-esquerdo/desenho>
<http://www.inpi.gov.br/menu-esquerdo/indicacao>
<http://www.inpi.gov.br/menu-esquerdo/programa>
<http://www.inpi.gov.br/menu-esquerdo/topografia-de-circuitos>
<http://www.inpi.gov.br/menu-esquerdo/informacao>
<http://www.inpi.gov.br/menu-esquerdo/centro-de-treinamento>
<http://www.inpi.gov.br/menu-esquerdo/academia-da-propriedade-intelectual-e-inovacao>
<http://www.inpi.gov.br/menu-esquerdo/biblioteca>
<http://www.inpi.gov.br/clientes/inpi/inpiportal/forum>
http://www.inpi.gov.br/clientes/inpi/inpiportal/chat/list_cf
<http://www.inpi.gov.br/menu-superior/comunicados/o-inpi-adverte-cobranca-indevida>
<http://www.inpi.gov.br/noticias/aplicacao-do-art-32-da-lpi/>
<http://www1.transparencia.gov.br/TransparenciaCliente/index.jsp?CodigoOrgao=30204&TipoOrgao=2>
<http://www6.inpi.gov.br>